TERRY BROOKS
LA CANZONE DI SHANNARA
(The Wishsong Of Shannara, 1985)

A Lester del Rey, un esperto

VISIT…

I

Stava per cambiare stagione nelle Quattro Terre: la tarda estate si spegneva lentamente nell'autunno. Erano finite le lunghe giornate in cui il caldo rovente rallentava il ritmo della vita e si provava la sensazione di avere

abbastanza tempo per tutto. Anche se il caldo estivo persisteva, le giornate avevano cominciato ad accorciarsi, l'aria umida a diventare più secca, e il ricordo delle esigenze concrete, immediate a risvegliarsi. Dappertutto si manifestavano i segni di questa transizione. Nelle foreste di Valle d'Ombra le foglie avevano già cominciato ad arrossarsi.

Brin Ohmsford si fermò accanto alle aiuole che costeggiavano il sentiero di accesso alla sua casa, assorta per un attimo nella contemplazione del vecchio acero che ombreggiava il cortile. Era un albero massiccio, con il largo tronco nodoso, il fogliame cremisi. Brin sorrise. Quel vecchio albero faceva rinascere in lei molti ricordi d'infanzia. D'impulso, si allontanò dal sentiero e si diresse verso l'acero.

Era una ragazza alta - più dei genitori e del fratello Jair, alta quasi quanto Rone Leah - e anche se il suo corpo snello aveva un che di fragile, era forte quanto tutti gli altri. Naturalmente Jair avrebbe avuto da ridire in proposito, ma solo perché non riusciva ad accettare il suo ruolo di fratello minore. Una ragazza era pur sempre una ragazza!

Le sue dita sfiorarono la corteccia ruvida dell'acero, accarezzandola; alzò gli occhi verso l'intrico di rami. I lunghi capelli neri le si scostarono dal volto e apparve evidente la somiglianza con la madre. Vent'anni fa, Eretria era proprio come sua figlia adesso, con il colorito bruno, gli occhi neri e i lineamenti morbidi, delicati. A Brin mancava solo il temperamento di sua madre, che aveva ereditato Jair. Lei aveva il carattere di suo padre, freddo, sicuro di sé, disciplinato. Confrontando i suoi due figli in occasione di una delle peggiori disavventure di Jair, Wil Ohmsford aveva osservato piuttosto malinconicamente che la differenza fra i due era questa: Jair era propenso a fare qualsiasi cosa, e Brin pure, ma solo dopo aver lungamente riflettuto. Chi uscisse meglio da quella sgridata, Brin non l'aveva ancora capito.

Abbassò le braccia. Ricordò quella volta che aveva usato la canzone magica sul vecchio albero. Era ancora una bambina che faceva esperimenti con la magia elfa. Era piena estate e si era servita dell'incantesimo per trasformare il verde estivo della pianta in un cremisi autunnale: alla sua mente infantile era parso ineccepibile, poiché il rosso era assai più bello del verde. Suo padre era andato in collera: ci erano voluti quasi tre anni perché l'albero si riprendesse da quello choc inferto al suo sistema. Quella era stata anche l'ultima volta che lei e Jair avevano usato la magia elfa mentre i genitori erano nelle vicinanze.

«Brin, vieni a dare una mano con i bagagli, per favore.»

Era sua madre che la chiamava. Diede un ultimo colpetto affettuoso al vecchio acero e si voltò verso casa.

Suo padre non si era mai veramente fidato della magia elfa. Poco più di vent'anni prima aveva usato le Pietre Magiche, dategli dal Druido Allanon, per proteggere l'eletta Amberle Elessedil durante la ricerca del Fuoco di Sangue. L'uso della magia elfa l'aveva cambiato; se ne era accorto persino allora, pur non sapendo come. Era stato soltanto dopo la nascita di Brin, e poi di Jair, che la verità si era rivelata. Il cambiamento non si era manifestato in Wil Ohmsford, ma nei suoi figli, destinati a portare in sé gli effetti visibili della magia: i suoi figli e forse generazioni di futuri Ohmsford, anche se non si poteva ancora sapere se questi ultimi avrebbero ereditato la canzone magica.

Era stata Brin a chiamarla così. Formula un desiderio, cantalo e si realizzerà. Così le era sembrato che funzionassero le cose la prima volta che aveva scoperto di possedere quel dono. Presto aveva capito di poter influenzare il comportamento delle creature viventi. Poteva far cambiare colore al vecchio acero. Placare un cane furioso. Far sì che un uccello selvatico planasse sulla sua mano. Poteva diventar parte di qualsiasi cosa vivente... oppure farne parte di sé. Come vi riuscisse, non lo sapeva: succedeva e basta. Cantava e la musica accompagnava le parole spontaneamente, senza sforzo... come se fosse la cosa più naturale del mondo. Era sempre cosciente di quel che cantava, ma anche, allo stesso tempo, ignara, la sua mente persa in emozioni di una forza indescrivibile. La sommergevano, possedevano, facendo di lei quasi una persona diversa, e il desiderio si realizzava.

Era il dono della magia elfa... o la sua maledizione, come l'aveva definito suo padre quando l'aveva scoperto. Brin sapeva che, nel suo intimo, egli era spaventato dai possibili effetti delle Pietre Magiche e da quelli che aveva avvertito su di sé. Dopo che lei aveva costretto il cane di casa a rincorrere la propria coda finché non era caduto quasi morto per terra, e aveva fatto appassire un orto intero, suo padre aveva rapidamente riaffermato la sua decisione di vietare a chiunque l'uso delle Pietre Magiche. Le aveva nascoste, senza dire dove, e da allora nessuno le aveva più riviste. Almeno così credeva lui. Brin, invece, non ne era del tutto certa. Una volta, non troppi mesi prima, quando si era parlato delle Pietre Magiche nascoste, aveva sorpreso un sorriso compiaciuto sul volto del fratello. Jair non lo avrebbe mai ammesso, naturalmente, ma lei sapeva quanto fosse difficile tenergli nascosto qualcosa, e sospettava che le avesse trovate.

Davanti alla porta di casa le venne incontro Rone Leah, alto e slanciato, i

capelli di un castano acceso sciolti sulle spalle e trattenuti sulla fronte da un'ampia fascia. Socchiuse gli occhi grigi con aria maliziosa. «Che ne diresti di dare una mano, eh? Sto facendo tutto io e non sono nemmeno un membro della famiglia, maledizione!»

«È come se lo fossi, visto che sei quasi sempre qui» ironizzò lei. «Che cosa resta da fare?»

«Soltanto portar fuori i bagagli, tutto qui.» Nell'ingresso era ammucchiata una quantità di borse e di bauli di cuoio. Rone sollevò il più grosso. «Tua madre vuole che tu salga in camera, credo.»

Sparì giù per il sentiero e Brin entrò in casa, diretta alle camere da letto sul retro. I suoi genitori stavano preparandosi a partire per l'annuale pellegrinaggio autunnale nelle comunità più lontane a sud di Valle d'Ombra, un viaggio che li avrebbe tenuti lontani per oltre due settimane. Pochi erano i Guaritori dotati quanto Wil Ohmsford, e non se ne trovava un altro pari a lui nella Valle e per chilometri intorno. Così due volte l'anno, in primavera e in autunno, suo padre si recava nei villaggi più remoti, prestando la sua opera là dove era necessario. Divenuta ormai un'esperta assistente, abile quasi quanto lui nel curare i feriti e i malati, Eretria lo accompagnava sempre. Era un viaggio che non erano tenuti a fare, che non avrebbero fatto, se fossero stati meno coscienziosi. Altri lo avrebbero evitato. Ma i genitori di Brin erano animati da un forte senso del dovere. Guarire era la professione alla quale avevano entrambi dedicato la vita, e non prendevano alla leggera quell'impegno.

In loro assenza, Brin doveva tener d'occhio Jair. E Rone Leah era sceso dalle montagne per sorvegliare tutti e due.

La madre di Brin sollevò gli occhi dall'ultimo fagotto e sorrise mentre la ragazza entrava nella stanza. I lunghi capelli neri le ricadevano sulle spalle, e li scostò da un volto che sembrava giovane quasi quanto quello della figlia.

«Hai visto tuo fratello? Siamo quasi pronti per la partenza.»

Brin scosse la testa. «Credevo che fosse con papà. Posso darti una mano?»

Eretria annuì, prese la figlia per le spalle e la fece sedere sul letto, accanto a sé. «Tu mi devi promettere una cosa, Brin. Non voglio che usiate la canzone magica durante la nostra assenza... né tu né tuo fratello.»

«Non la uso quasi più» rispose la ragazza sorridendo. I suoi occhi scuri scrutavano il volto bruno della madre.

«Lo so, ma Jair invece sì, anche se crede che io non me ne accorga. A

ogni modo, durante la nostra assenza, io e tuo padre non vogliamo che la usiate nemmeno una volta. Capito?»

Brin esitava. Suo padre capiva che la magia elfa faceva parte dei suoi figli, ma secondo lui, non era una parte né buona né necessaria. Siete bravi, intelligenti così come siete, ripeteva sempre. Non avete bisogno di trucchi o artifici per migliorare. Siate voi stessi e fate quel che potete senza la canzone magica: Eretria aveva ripetuto il consiglio, anche se sembrava più propensa di lui ad ammettere che probabilmente l'avrebbero ignorato appena la discrezione lo avesse consentito.

Disgraziatamente, Jair aveva scarsa dimestichezza con la discrezione. Era allo stesso tempo impulsivo e terribilmente cocciuto; quanto alla canzone magica, era incline a usarla a modo suo... finché poteva cavarsela senza danno.

Era vero, però, che su di lui la magia elfa aveva un effetto diverso...

«Brin?»

«Mamma, non vedo che male ci sia se Jair vuole divertirsi con la canzone magica» rispose d'impulso la ragazza. «Non è che un giocattolo.»

Eretria scosse la testa. «Persino un giocattolo può essere pericoloso se usato inopportunamente. Inoltre, dovresti saperne abbastanza della magia elfa, ormai, da aver capito che non è mai innocua. Ora, stammi a sentire. Tu e tuo fratello siete abbastanza grandi da non avere bisogno della sorveglianza assidua dei genitori Ma di qualche buon consiglio avete ancora bisogno, di tanto in tanto. Non voglio che usiate la magia durante la nostra assenza. Attira inutilmente l'attenzione. Promettimi che non l'userete... e che impedirai anche a Jair di farlo.»

Brin annuì lentamente. «È per via di quelle voci sugli Spiriti neri che camminano, vero?» Aveva sentito strane storie. Nella locanda non si parlava d'altro, ormai. Gli Spiriti neri che camminano... ombre silenziose, senza volto, nate dalla magia nera, che venivano dal nulla. Secondo alcuni erano opera del Signore degli Inganni, che era tornato, e dei suoi servi. «È per questo che sei preoccupata?»

«Sì» rispose la donna, sorridendo per l'intuito della figlia. «Ora promettimelo.»

Brin sorrise a sua volta. «Te lo prometto.»

Ma era convinta che i timori della madre fossero completamente infondati.

Ci volle un'altra mezz'ora per finire di sistemare i bagagli e caricarli, e poi i suoi genitori furono pronti a partire. Proprio allora riapparve Jair, tor-

nando dalla locanda dov'era andato per procurarsi un dolce speciale da dare, come dono d'addio, alla madre, che aveva un debole per quelle cose. Furono scambiati gli ultimi saluti e abbracci.

«Ricorda la tua promessa, Brin» sussurrò Eretria, mentre la baciava sulla guancia e la stringeva a sé.

Poi i coniugi Ohmsford salirono sul carro a bordo del quale avrebbero fatto il loro viaggio, e imboccarono lentamente la strada polverosa.

Brin rimase a guardarli finché scomparvero.

Quel pomeriggio Brin, Jair e Rone Leah andarono a fare un'escursione nelle foreste della Valle, ed era già calato il crepuscolo quando finalmente presero la via del ritorno. Ormai, il sole stava scendendo all'orizzonte e le ombre della foresta cominciavano ad allungarsi. Ci voleva un'ora per raggiungere il villaggio, ma i due fratelli e Rone Leah conoscevano talmente bene quei luoghi che avrebbero potuto percorrere i sentieri della foresta persino nella notte più buia. Procedevano tranquilli, godendosi il tramonto di quella che era stata una splendida giornata autunnale.

«Domani potremmo andare a pescare» propose Rone, sorridendo a Brin. «Con un tempo come questo, non importa se troviamo qualcosa oppure no.»

Rone, il maggiore dei tre, li precedeva, con il fodero logoro e malconcio della Spada di Leah appeso di traverso sulla schiena, appena visibile sotto il mantello da caccia. Un tempo attributo dell'erede diretto del trono di Leah, l'arma aveva ormai assolto il suo compito ed era stata sostituita. Ma Rone aveva sempre ammirato la vecchia lama, portata anni prima dal suo bisnonno Menion Leah quando era partito alla ricerca della Spada di Shannara. Poiché l'ammirava tanto, suo padre gliel'aveva data, un piccolo simbolo del suo rango di Principe di Leah, anche se cadetto.

Brin lo guardò, accigliata. «A quanto pare, ti sei dimenticato qualcosa. Avevamo deciso di dedicare tutta la giornata di domani a quelle riparazioni che avevamo promesso a papà di fare durante la sua assenza. Non ricordi?»

Lui si strinse allegramente nelle spalle. «Non succederà niente se aspettiamo un altro giorno.»

«Io credo che dovremmo fare qualche esplorazione lungo i confini della Valle» intervenne Jair. Era magro, forte e aveva il volto del padre con i suoi tratti elfi: occhi stretti e allungati, sopracciglia ad arco e orecchie leggermente appuntite coperte da ricci biondi, ribelli. «Per vedere se esiste

qualche traccia di queste Mortombre.»

Rone scoppiò a ridere. «Che ne sai tu degli Spiriti, tigre?» Tigre era il soprannome che aveva dato a Jair.

«Quanto te, credo. Qui, come in montagna, circolano le stesse voci» rispose il ragazzo. «Spiriti neri, Mortombre, cose che si aggirano furtive nel buio. Giù alla locanda non parlano d'altro.»

Brin lanciò al fratello un'occhiata di rimprovero. «Non sono altro che chiacchiere, fantasie.»

«E tu che ne pensi?» chiese Jair a Rone.

Con stupore di Brin, il giovane si strinse nelle spalle. «Mah! Chi lo sa?»

«Ci sono sempre state voci del genere da quando fu distrutto il Signore degli Inganni» ribatté la ragazza con una nota improvvisa di collera «e nessuna aveva un barlume di verità. Perché questa volta dovrebbe essere diverso?»

«Non so che dirti. Penso soltanto che ci convenga essere prudenti. Non ricordi? Anche ai tempi di Shea Ohmsford nessuno credeva alle storie dei Messaggeri del Teschio... finché fu troppo tardi.»

«Ecco perché penso che faremo bene a dare una bella occhiata intorno» ribadì Jair.

«A che scopo, vorrei sapere?» insistette Brin, con un tono più duro. «E se ci imbattessimo davvero in qualcosa di pericoloso come quegli Spiriti di cui parlano tanto? Che cosa faresti allora? Ricorreresti alla canzone magica?»

Jair arrossì. «Certo, se vi fossi costretto. Potrei usare la magia...» •

«Non si può giocare con la magia» lo interruppe lei seccamente, «Quante volte devo ripetertelo?»

«Ho soltanto detto che...»

«Lo so che cosa hai detto. Sei convinto di poter fare qualsiasi cosa con la canzone magica e invece ti sbagli. Sarebbe meglio che ascoltassi i consigli di papà. Altrimenti un giorno o l'altro ti troverai nei guai.»

Suo fratello la guardava esterrefatto. «Perché sei tanto arrabbiata?»

Lo era davvero, pensò Brin, e non serviva a niente. «Mi dispiace» si scusò. «Ho promesso alla mamma che nessuno di noi due userà la magia durante la sua assenza. È per questo che mi ha sconvolto sentirti dire che vuoi cercare le tracce delle Mortombre.»

Ora c'era un guizzo di collera negli occhi azzurri del ragazzo. «Chi ti ha dato il diritto di fare una promessa del genere anche per me, Brin?»

«Nessuno, ma la mamma...»

«La mamma non capisce...»

«Smettetela, per il cielo!» intervenne Rone Leah. «Quando devo assistere a discussioni del genere, sono felice di starmene alla locanda invece che a casa vostra. Ora, lasciamo perdere tutto e torniamo al punto di partenza. Andiamo a pescare domani oppure no?»

«Sì» votò subito Jair.

«D'accordo» approvò Brin. «Dopo aver finito almeno una parte delle riparazioni.»

Camminarono in silenzio per un po'. Brin rifletteva sulla crescente infatuazione, almeno lei la sentiva così, di suo fratello per le possibili risorse della canzone magica. Sua madre aveva ragione: Jair si esercitava a usare la magia ogni qual volta gli era possibile, considerandola meno pericolosa perché con lui aveva un effetto diverso. Lei poteva modificare veramente realtà e comportamenti, mentre Jair poteva creare soltanto illusioni. Quando lui usava la magia, le cose accadevano solo in apparenza. Questo gli offriva un più vasto campo d'azione e lo incoraggiava a fare esperimenti. Il fatto che li facesse segretamente non migliorava la situazione. Nemmeno Brin sapeva bene cosa avesse imparato.

Il pomeriggio si spense del tutto e subentrò la sera. La luna piena era sospesa all'orizzonte come una bianca insegna, e le stelle cominciarono a palpitare. Con l'arrivo della notte, l'aria prese a raffreddarsi rapidamente; gli odori della foresta si fecero più pungenti e più intensa la fragranza delle foglie che cominciavano a inaridirsi. Tutt'intorno si sentivano il ronzio degli insetti e i richiami degli uccelli notturni.

«Propongo di andare a pescare sul Rappahalladran» annunciò improvvisamente Jair.

Per un istante gli altri due rimasero in silenzio. «Non saprei» rispose infine Rone. «Potremmo anche pescare nei laghetti della Valle.»

Brin lanciò un'occhiata interrogativa al giovane. Sembrava preoccupato.

«Là non ci sono le trote» insistette Jair. «Inoltre mi piacerebbe restar fuori nel Duln per una, due notti.»

«Potremmo fare la stessa cosa nella Valle.»

«La Valle è praticamente come il cortile di casa» ribatté Jair, un po' irritato. «Almeno nel Duln c'è qualche posto che non abbiamo ancora esplorato. Di che cosa hai paura?»

«Io non ho paura di nulla» rispose Rone sulla difensiva. «Penso soltanto... Senti, perché non ne parliamo più tardi? Lascia che ti racconti cosa mi è successo mentre venivo qui. Per poco non mi sono perso... C'era quel ca-

ne lupo...»

Brin rimase un passo indietro mentre pattavano. Era ancora perplessa per l'inaspettata riluttanza di Rone a fare una breve escursione nel Duln, un viaggio che avevano già fatto una dozzina di volte. Forse, al di là della Valle, si aggirava qualcosa di veramente spaventoso? Aggrottò la fronte, ricordando le preoccupazioni di sua madre. E ora si aggiungeva anche Rone, che non aveva liquidato come insensate quelle voci sulle Mortombre. Anzi, era stato insolitamente contenuto. Di solito, ci avrebbe riso sopra, proprio come aveva fatto lei. Perché questa volta si era comportato diversamente? Forse, si rese conto all'improvviso, aveva motivo di credere altrimenti.

Passò una mezz'ora e le luci del villaggio cominciarono a brillare fra gli alberi della foresta. Era buio, ora, e avanzavano lentamente lungo il sentiero alla luce intensa della luna. Il sentiero scendeva verso la conca protetta dove stava il villaggio, allargandosi sempre più fino a diventare una strada vera e propria. Appare verso le case, dalle quali giungevano delle voci. Brin avvertì i primi segni di stanchezza. Sarebbe stato piacevole infilarsi nel letto caldo, confortevole e abbandonarsi a una buona notte di sonno.

Attraversarono il centro di Valle d'Ombra, passando davanti alla vecchia locanda che la famiglia Ohmsford aveva mandato avanti per tante generazioni. La locanda era sempre di loro proprietà, ma non ci vivevano più... da quando Shea e Flick erano morti. Ora la gestivano amici di famiglia, dividendo i profitti e le spese con i genitori di Brin. Suo padre non si era mai trovato veramente a suo agio lì, Brin lo sapeva; quell'attività lo interessava poco, e preferiva la sua vita di Guaritore a quella di locandiere. Soltanto Jair mostrava dell'interesse autentico per le vicende della locanda: gli piaceva andar lì e ascoltare le storie portate a Valle d'Ombra dai viandanti di passaggio... storie abbastanza avventurose da soddisfare il suo spirito irrequieto.

La locanda era animata quella sera, le massicce porte a due battenti erano spalancate, la luce delle lampade si spandeva sui tavoli e su un lungo bancone affollato di viandanti e di gente del paese che, ridendo e scherzando, trascorrevano la serata autunnale davanti a uno o due boccali di birra. Rone si girò sorridendo verso Brin e scosse la testa. Nessuno aveva voglia di porre fine a quella giornata.

Pochi attimi dopo raggiunsero la casa degli Ohmsford, una villetta di pietra e malta nascosta fra gli alberi su una piccola altura. Erano a metà del sentiero di ciottoli che, attraverso una serie di siepi e susini in fiore, con-

duceva alla porta sul davanti, quando Brin li fece improvvisamente fermare.

La finestra sul davanti era illuminata.

«Avete lasciato una lampada accesa quando siamo usciti questa mattina?» chiese a bassa voce, conoscendo già la risposta. Entrambi scossero la testa.

«Forse è venuto qualcuno a farvi visita» suggerì Rone.

«La casa era chiusa a chiave» rispose Brin.

Per un attimo, si guardarono in silenzio, mentre un vago senso di inquietudine cominciava a impadronirsi di loro. Jair, invece, sembrava tranquillo.

«Bene, entriamo, e vediamo chi c'è» dichiarò e fece un passo avanti.

Rone gli mise una mano sulla spalla, trattenendolo. «Aspetta un attimo tigre. Andiamoci piano.»

Jair si liberò, guardò di nuovo la luce e poi Rone. «Secondo te, chi ci aspetta là... uno ai quegli Spiriti neri?»

«Smettila con queste sciocchezze!» lo rimproverò bruscamente Brin.

Jair sorrideva. «È quel che pensi tu, non è vero? Una Mortombra, venuta a portarci via.»

«Allora è stata gentile ad accenderci la luce» osservò seccamente Rone.

Guardarono di nuovo la finestra sul davanti, indecisi.

«Be', non possiamo restare qui tutta la notte» disse infine Rone. Allungò una mano dietro le spalle ed estrasse la Spada di Leah. «Diamo un'occhiata. Voi due state dietro di me. Se succede qualcosa, tornate alla locanda e portate rinforzi.» Esitava. «Ma non succederà niente.»

Avanzarono fino alla porta e poi si fermarono, restando in ascolto. La casa era silenziosa. Brin diede a Rone la chiave ed entrarono. L'anticamera era immersa nel buio, tranne che per un dardo di luce proveniente dall'ingresso. Esitarono un istante, poi scivolarono silenziosamente lungo il breve corridoio ed entrarono nella stanza sul davanti.

Era vuota.

«Be', non ci sono Spiriti qui» annunciò subito Jair. «Non c'è niente tranne...»

Non finì la frase. Un'ombra enorme emerse nella luce dal salotto attiguo. Era un uomo alto oltre due metri, tutto avvolto in un mantello nero. L'ampio cappuccio, tirato indietro, rivelava un volto scarno, come scolpito nella roccia, duro e profondamente segnato, incorniciato dalla barba e dai capelli neri striati di grigio, lunghi, ispidi e intrisi di fango. Ma furono gli occhi a colpirli, incavati e penetranti sotto l'ombra della grande fronte, occhi che

sembravano vedere tutto, anche quel che era invisibile.

Rone Leah si affrettò a brandire la spada, ma la mano dello straniero si levò da sotto il mantello.

«Non ne hai bisogno.»

Il giovane esitò, fissò per un istante quegli occhi scuri e abbassò la lama. Brin e Jair erano rimasti immobili, come paralizzati, incapaci di voltarsi e correre via o di parlare.

«Non avete alcun motivo di temere» rombò la voce profonda.

Nessuno dei tre si sentì particolarmente rassicurato, tuttavia si rilassarono un poco vedendo che la figura non cercava di avvicinarsi. Brin lanciò un'occhiata frettolosa al fratello e io sorprese a osservare lo straniero con aria assorta, interrogativa. Egli guardò il ragazzo poi Rone, infine lei.

«Nessuno di voi tre mi ha riconosciuto?» mormorò.

Vi fu qualche attimo di silenzio, poi improvvisamente Jair annuì.

«Allanon!» esclamò, e il suo volto era tutto animato per l'eccitazione. «Tu sei Allanon!»

II

Al tavolo della sala da pranzo, Brin, Jair e Rune Leah se ne stavano seduti insieme con lo straniero che ora sapevano essere Allanon. Nessuno, per quel che risultava loro, lo aveva visto in questi ultimi venti anni. Wil Ohmsford era stato uno degli ultimi. Ma tutti avevano sentito parlare di lui. Un enigmatico viandante avvolto nel suo oscuro mantello, che aveva viaggiato fin negli angoli più remoti delle Quattro Terre, filosofo, maestro e storico delle razze... L'ultimo dei Druidi, quegli uomini dotti che avevano guidato le razze, aiutandole a uscire dal caos scatenato dalla distruzione del vecchio mondo, fino a raggiungere l'attuale civiltà. Era stato Allanon a guidare Shea, Flick Ohmsford e Menion Leah nella ricerca della leggendaria Spada di Shannara oltre settanta anni prima, affinché il Signore degli Inganni venisse distrutto. Sempre lui era venuto a cercare Wil Ohmsford mentre studiava a Storlock per diventare Guaritore, e l'aveva persuaso ad accettare l'incarico di guidare e proteggere la fanciulla elfa Amberle Elessedil nella ricerca del potere indispensabile per restituire la vita alla moribonda Eterea, e imprigionare così di nuovo i Demoni riversatisi nelle Terre dell'Ovest. I ragazzi conoscevano la leggenda di Allanon. E sapevano anche che la comparsa del Druido preannunciava immancabilmente dei guai.

«Ho fatto un lungo viaggio per trovarti, Brin Ohmsford» esordì, con una

voce bassa e infinitamente stanca. «Non immaginavo di doverlo compiere.»

«Perché sei venuto a cercarmi?» chiese Brin.

«Perché ho bisogno della tua canzone magica.» Ci fu un momento di silenzio che sembrò interminabile mentre la ragazza e il Druido si fronteggiavano. «Strano» sospirò Allanon. «Non avevo immaginato che il passaggio della magia elfa ai figli di Wil Ohmsford potesse avere uno scopo tanto importante. Pensavo che fosse semplicemente un effetto collaterale, inevitabile, dell'uso delle Pietre Magiche.»

«Perché hai bisogno di Brin?» interloquì Rone, accigliato, già in guardia.

«E della canzone magica?» incalzò Jair.

Allanon teneva gli occhi fissi sulla ragazza. «I tuoi genitori non sono qua?»

«No. Resteranno via almeno due settimane per curare i malati dei villaggi a sud della Valle.»

«Io non posso aspettare né due settimane né due giorni» mormorò lui. «Dobbiamo parlare subito, e tu devi decidere cosa fare. E se prenderai la decisione che io credo sia tuo dovere prendere, questa volta tuo padre non mi perdonerà, temo.»

Brin capì immediatamente cosa intendeva il Druido. «Devo venire con te?» chiese lentamente.

Lui non le rispose direttamente. «Lascia che ti parli del pericolo che incombe sulle Quattro Terre... un male grande quanto quello che dovettero affrontare Shea Ohmsford e tuo padre.» Giunse le mani sul tavolo davanti a sé e si chinò verso di lei. «Nel vecchio mondo, prima ancora che sorgesse la razza dell'Uomo, c'erano creature fantastiche dotate di poteri magici buoni e cattivi. Tuo padre ti avrà raccontato la storia, ne sono certo. Quel mondo è scomparso con la venuta dell'Uomo. Le creature maligne furono imprigionate dietro il muro del Divieto, e quelle buone si persero nell'evoluzione delle razze... tutte, tranne gli Elfi. Un libro dell'epoca, però, è sopravvissuto. Era un libro della magia nera, di un potere così spaventoso che persino i maghi elfi del vecchio mondo ne avevano paura. Si chiamava l'Ildatch. Le sue origini non sono certe, anche se ora sembra che sia apparso molto presto, all'epoca della creazione della vita. Il male che imperversava nel mondo lo usò per un certo tempo, almeno finché gli Elfi riuscirono a impadronirsene. Tanto grande era la sua seduzione che, pur conoscendone il potere, alcuni maghi elfi osarono giocare con i suoi segreti. E

per questo furono annientati. Gli altri subito decisero di distruggere il libro. Ma prima che potessero farlo, esso scomparve. Nell'arco dei secoli che seguirono, vi furono di tanto in tanto voci sul suo uso, ma mai nulla di certo.»

Le rughe sulla sua fronte si approfondirono. «E poi le Grandi Guerre cancellarono il vecchio mondo. Per duemila anni, l'esistenza dell'uomo fu ridotta al suo livello più primitivo. Soltanto quando i Druidi convocarono il Primo Consiglio a Paranor ci si preoccupò di riunire gli insegnamenti del vecchio mondo che potessero essere d'utilità a quello nuovo. Tutto il sapere, scritto o orale, preservato attraverso i secoli, fu portato davanti al Consiglio, affinché si cercasse di svelarne i segreti. Sfortunatamente, non tutto quel che era stato preservato era buono. Fra i libri scoperti dai Druidi nella loro ricerca c'era l'Ildatch, trovato da un Druido brillante ambizioso di nome Brona.»

«Il Signore degli Inganni» mormorò Brin.

Allanon annuì. «Egli diventò il Signore degli Inganni quando il potere dell'Ildatch si impadronì di lui. Insieme con i suoi seguaci, cadde in balia della magia nera e per circa mille anni essi minacciarono l'esistenza delle razze. Fu soltanto quando Shea Ohmsford riuscì a padroneggiare la magia della Spada di Shannara che Brona e i suoi furono distrutti.»

Si interruppe un istante. «Ma l'Ildatch scomparve di nuovo. Lo cercai fra le rovine della Montagna del Teschio quando crollò il regno del Signore degli Inganni. Non riuscii a trovarlo. Pensai che fosse veramente perso; sepolto per sempre. Ma mi sbagliavo. Misteriosamente si era conservato. Era stato ricuperato da una setta di seguaci umani del Signore degli Inganni, aspiranti maghi delle razze dell'uomo che non erano soggetti al potere della Spada di Shannara e perciò non erano stati distrutti insieme al Padrone. Nemmeno ora so come, ma in qualche modo scoprirono dove era l'Ildatch e lo riportarono nel mondo degli uomini. Lo nascosero nel loro covo nelle Terre dell'Est dove, al riparo dalle razze, cominciarono a scavare nei segreti della magia. Questo accadde oltre sessant'anni fa. Puoi immaginare che ne è stato di loro.»

Brin era pallida mentre si chinava verso di lui. «Vuoi dire che è tutto ricominciato? Che vi è un altro Signore degli Inganni e vi sono altri Messaggeri del Teschio?»

Allanon scosse il capo. «A differenza di Brona e dei suoi seguaci questi uomini non erano Druidi, e nemmeno è trascorso lo stesso arco di tempo dalla loro trasmutazione. Ma la magia si impadronisce di tutti quelli che

cercano di usarla. La differenza sta nella natura del cambiamento provocato. Ogni volta, esso è diverso.»

Brin scosse la testa. «Non capisco.»

«Diverso» ripeté Allanon. «La magia, buona o cattiva, si adatta a chi la usa, e questi si adatta a essa. L'ultima volta le creature nate dal suo tocco volavano...»

La frase fu lasciata in sospeso. Gli altri si scambiarono rapide occhiate.

«E ora?» chiese Rone.

Allanon socchiuse gli occhi neri. «Questa volta il male cammina.»

«Le Mortormbre!» fece Jair con un'esclamazione soffocata.

Allanon annuì. «Un'espressione degli Gnomi che sta per "Spiriti neri che camminano". Sono un'altra forma dello stesso male. L'Ildatch le ha plasmate come ha plasmato Brona e i suoi seguaci, vittime della magia, schiave del potere. Sono perse per il mondo degli uomini, e appartengono alle forze del male.»

«Allora le voci dicono il vero, dopo tutto» mormorò Rone Leah. I suoi occhi grigi cercarono quelli di Brin. «Non te l'avevo detto prima, perché non volevo preoccuparti inutilmente, ma alcuni viandanti passati per Leah mi hanno raccontato che gli Spiriti sono giunti da ovest, dalla regione del Fiume Argento. Ecco perché, quando Jair ha proposto di fare un'escursione oltre la Valle...»

«Le Mortombre sono arrivate fin qui?» interruppe bruscamente Allanon, con un'improvvisa nota di preoccupazione nella voce. «Quanto tempo fa, Principe di Leah?»

Rone scosse la testa, dubbioso. «Diversi giorni, forse. Appena prima che venissi nella Valle.»

«Allora c'è ancora meno tempo di quanto credessi.» Le rughe sulla sua fronte si approfondirono.

«Ma perché sono venute fin qui?» volle sapere Jair.

Allanon sollevò il volto bruno. «In cerca di me, sospetto.»

Il silenzio echeggiò nella casa buia. Nessuno parlò; gli occhi del Druido li paralizzavano.

«Ascoltatemi. La fortezza delle Mortombre si trova nel cuore delle Terre dell'Est, fra le montagne che chiamano la catena del Corvo. È una fortezza massiccia, antica, costruita dai Troll durante la Seconda Guerra delle Razze. Si chiama Graymark. Sorge in cima a una muraglia di montagne che circondano una valle profonda. È dentro questa valle che è stato nascosto l'Ildatch.»

Inspirò profondamente. «Dieci giorni fa, ero all'imboccatura della valle, ben deciso a inoltrarmici, a impadronirmi del libro nel suo nascondiglio, e far sì che venisse distrutto. È lui la fonte del potere delle Mortombre. Se si distrugge il libro, il loro potere è dissolto e così ogni minaccia. E questa minaccia... ah, lasciate che vi dica qualcosa in proposito. Le Mortombre non sono state in ozio dalla caduta del loro Padrone. Sei mesi fa, sono divampate di nuovo le guerre di confine fra i Nani e gli Gnomi. Da anni le due nazioni si contendevano le foreste dell'Anar, così, sulle prime, nessuno ne è rimasto sorpreso. Ma questa volta, all'insaputa dei più, il conflitto è di natura differente. Gli Gnomi sono guidati dalle Mortombre. Sconfitte e disperse alla caduta del Signore degli Inganni, le tribù degli Gnomi sono di nuovo ridotte in schiavitù dalla magia nera, questa volta sotto il dominio delle Mortombre. E la magia dà loro una forza che altrimenti non avrebbero. Perciò, i Nani sono stati continuamente ricacciati verso sud da quando sono riprese le guerre di confine. La minaccia è grave. Recentemente il Fiume Argento ha cominciato a diventare torbido, avvelenato dalla magia nera. E la terra che nutre ha cominciato a morire. Quando ciò accadrà, anche i Nani morranno, e tutte le Terre dell'Est saranno perdute. Elfi dell'Ovest e uomini della Legione di Callahorn sono corsi ad appoggiare i Nani, ma il loro aiuto non basta per opporre resistenza alla magia delle Mortombre. Soltanto la distruzione dell'Ildatch porrà fine a quel che sta accadendo.»

Si voltò improvvisamente verso Brin. «Ricordi le storie raccontate da tuo padre, che le apprese da suo padre, il quale a sua volta le apprese da Shea Ohmsford, sull'avanzata del Signore degli Inganni nelle Terre del Sud? Quando giungeva il maligno, tutto piombava nell'oscurità. Un'ombra cadeva sulla terra e tutto, sotto di essa, appassiva e moriva. Sotto quell'ombra non sopravviveva nulla che non fosse parte del male. Sta ricominciando, fanciulla... questa volta nell'Anar.»

Distolse lo sguardo. «Dieci giorni fa, ero sulle mura di Graymark intento a trovare l'Ildatch per distruggerlo. Allora scoprii cosa avevano fatto le Mortombre. Usando la magia nera, avevano fatto crescere nella valle una foresta-palude per proteggere il libro, un Maelmord per usare il linguaggio della magia, una barriera di tale orrore da schiacciare e divorare qualsiasi elemento estraneo tenti di penetrarvi. Cerca di capire: quella giungla nera vive, respira, pensa. Niente può aprirsi un varco là dentro. Io ho tentato, ma nemmeno i miei poteri me lo hanno consentito. Il Maelmord mi ripugnava profondamente, e le Mortombre hanno scoperto la mia presenza. Mi

hanno inseguito, ma sono riuscito a fuggire. E ora mi cercano, sapendo...»

La sua voce si spense per un attimo. Brin lanciò una rapida occhiata a Rone, che appariva più sconsolato a ogni istante che passava.

«Se ti inseguono, finiranno con l'arrivare qui, non è vero?» interloquì il giovane, approfittando della pausa nella narrazione.

«Sì. Ma anche se non mi inseguissero, arriverebbero ugualmente. Sforzatevi di capire. Prima o poi, cercheranno di eliminare ogni minaccia al loro potere sulle razze. Certo vi rendete conto che la famiglia Ohmsford costituisce una tale minaccia.»

«Per via di Shea Ohmsford e della Spada di Shannara?» chiese Brin.

«Indirettamente, sì. Le Mortombre non sono creature fatte d'illusione come il Signore degli Inganni, così la Spada non riesce a danneggiarle. Le Pietre Magiche, forse. Questa magia è una forza con cui fare i conti, e le Mortombre avranno saputo che Wil Ohmsford andò alla ricerca del Fuoco di Sangue.» Si interruppe. «Ma la vera minaccia per loro è la canzone magica!»

«La canzone magica?» esclamò Brin, allibita. «Ma è soltanto un giocattolo! Non ha il potere delle Pietre! Perché mai sarebbe una minaccia per quei mostri? Perché dovrebbero temere qualcosa di tanto innocuo?»

«Innocuo?» Gli occhi di Allanon ebbero un guizzo momentaneo, poi si chiusero come per nascondere qualcosa. Il volto del Druido era inespressivo, e improvvisamente Brin ebbe veramente paura.

«Allanon, perché sei venuto qui?» chiese di nuovo, sforzandosi di impedire alle sue mani di tremare.

Il Druido sollevò di nuovo gli occhi. Sulla tavola davanti a lui, la fiamma esile della lampada a olio crepitò. «Voglio che tu venga con me nell'Est fino alla fortezza delle Mortombre. Voglio che tu usi la canzone magica per inoltrarti nel Maelmord... trovare l'Ildatch e portarlo a me perché lo distrugga.»

I tre giovani l'ascoltavano ammutoliti.

«Come?» chiese infine Jair.

«La canzone magica può vincere persino la magia nera» rispose Allanon. «Può alterare il comportamento di qualsiasi organismo vivente. Persino costringere il Maelmord ad accettare Brin, e aprirle un varco come se fosse una sua creatura.»

Jair spalancò gli occhi, esterrefatto. «La canzone magica ha tutto questo potere?»

Brin scuoteva la testa. «Ma è soltanto un giocattolo» ripeté.

«Davvero? O semplicemente è così che tu l'hai usata?» Il Druido scosse lentamente la testa. «No, Brin Ohmsford, la canzone magica è magia elfa, e possiede il potere della magia elfa. Tu ancora non lo capisci, ma io ti dico che è così.»

«Non m'importa cosa sia o non sia, Brin non viene con te!» intervenne Rone, furibondo. «Non puoi chiederle di fare una cosa tanto pericolosa!»

Allanon rimase impassibile. «Non ho scelta, Principe di Leah. Così come non l'avevo quando chiesi a Shea Ohmsford di andare alla ricerca della Spada di Shannara o a Wil Ohmsford di andare alla ricerca del Fuoco di Sangue. L'eredità della magia elfa che fu trasmessa per primo a Jerle Shannara appartiene ora agli Ohmsford. Anch'io vorrei che non fosse così. Ma potremmo anche desiderare che la notte fosse giorno. La canzone magica appartiene a Brin, e ora deve usarla.»

«Brin, ascoltami» la pregò Rone. «Non ci sono soltanto delle voci sulla presenza delle Mortombre. Si parla anche di quello che le Mortombre hanno fatto agli uomini, di occhi e lingue strappati, di menti svuotate di ogni forza vitale, e di un fuoco che brucia fino alle ossa. Finora non ho dato importanza tutto ciò. Credevo fossero storie inventate da ubriachi che vaneggiavano intorno al fuoco fino a notte fonda. Ma il Druido mi ha fatto cambiare idea. Tu non puoi seguirlo. Non puoi.»

«Le voci di cui parli corrispondono alla verità» riconobbe Allanon a voce bassa. «Il pericolo è reale. Potresti anche morire.» Si interruppe. «Ma che cosa faremo se tu non vieni? Ti nasconderai, sperando che le Mortombre si dimentichino di te? Chiederai ai Nani di proteggerti? E che cosa succederà quando saranno sopraffatti? Come accadde all'epoca del Signore degli Inganni, poi il male irromperà anche qui, e si diffonderà finché non resterà nessuno in grado di resistergli.»

Jair allungò una mano verso la sorella. «Brin, se devi proprio andare, lascia che ti accompagni...»

«No di certo!» ribatté lei immediatamente. «Qualsiasi cosa succeda, tu resti qui.»

«Restiamo tutti qui» esclamò Rone, mettendosi davanti al Druido. «Non verremo... nessuno di noi. Dovrai trovare un'altra soluzione.»

Allanon scosse la testa. «Non posso, Principe di Leah. Non ci sono alternative.»

Rimasero in silenzio. Brin si abbandonò sullo schienale della sedia, confusa e piuttosto spaventata. Si sentiva intrappolata dal senso di inevitabilità che il Druido le aveva instillato, dalla rete di obblighi che le aveva gettato

addosso, e che le turbinavano nella mente; nel frattempo, lo stesso pensiero ritornava con insistenza: la canzone magica è solo un giocattolo. Magia elfa, sì, ma solo un giocattolo! Innocuo! Non è certo un'arma efficace contro un male che nemmeno Allanon potrebbe vincere! Eppure suo padre aveva sempre avuto paura della magia. L'aveva messa in guardia dall'usarla, avvertendo che non si poteva scherzare con essa. E lei stessa aveva deciso di persuadere Jair ad abbandonarla...

«Allanon» mormorò. Il volto scarno si girò. «Ho usato la canzone magica soltanto per ottenere piccoli cambiamenti: per modificare il colore delle foglie o per far sbocciare dei fiori. Piccole cose. Ma sono mesi che non faccio nemmeno quello. Come è possibile che essa possa trasformare un'entità maligna grande quanto questa foresta che protegge l'Ildatch?»

Ci fu un attimo di esitazione. «Te lo mostrerò.»

Lei scosse lentamente il capo. «Mio padre ha sempre sconsigliato l'uso della magia. Ha sempre messo in guardia dal ricorrervi, perché una volta egli lo fece, e la sua vita ne fu cambiata. Se fosse qui, Allanon, farebbe come Rone e mi consiglierebbe di risponderti negativamente. Anzi, me lo ordinerebbe.»

Ora il volto segnato rifletteva una rinnovata stanchezza. «Lo so, fanciulla.»

«Quando mio padre tornò dalle Terre dell'Ovest, dopo la ricerca del Fuoco di Sangue, ripose per sempre le Pietre Magiche» continuò, tentando di districarsi dal suo disorientamento mentre parlava. «Si accorse subito, mi spiegò una volta, che la magia elfa l'aveva cambiato, anche se non capiva come. Allora si ripromise di non usare mai più le Pietre Magiche.»

«So anche questo.»

«E tu mi chiedi ugualmente di venire con te?»

«Sì.»

«Anche se non posso nemmeno chiedere il suo parere? Anche se non posso nemmeno aspettare il suo ritorno? E tentare di dargli una spiegazione?»

Improvvisamente il Druido apparve esasperato. «Ti dirò la verità senza veli, Brin Ohmsford. Quello che ti chiedo non è giusto né ragionevole, e tuo padre non lo approverebbe. Ti chiedo di rischiare tutto, soltanto perché io ti do la mia parola che è necessario. Ti chiedo di darmi la tua fiducia, anche se probabilmente hai ben pochi motivi di fidarti di me. Questo ti chiedo, e non posso darti nulla in cambio. Nulla.»

Si alzò a metà dalla sedia e si chinò verso di lei, il volto cupo e minac-

cioso. «Ma ti dico una cosa. Se rifletti bene sulla questione, capirai che, qualsiasi argomentazione tu possa invocare contro la mia richiesta, devi venire con me!»

Nemmeno Rone osò contraddirlo questa volta. Il Druido rimase così ancora un attimo, chino sul tavolo, l'ampio mantello allargato intorno alla persona. Poi lentamente si raddrizzò. Ora appariva estenuato, e da lui emanava una silenziosa disperazione. Sembrava tanto diverso dal personaggio che il padre le aveva spesso descritto, che Brin ne fu spaventata.

«Rifletterò sulla questione come tu mi hai chiesto» rispose, con un filo di voce. «Ma ho bisogno almeno di questa notte. Ho bisogno di mettere ordine nei... nei miei sentimenti.»

Allanon sembrò esitare un istante, poi annuì. «Ne riparleremo domani mattina. Rifletti bene, Brin Ohmsford.»

Fece per alzarsi, ma improvvisamente Jair scattò in piedi prima di lui, rosso in volto. «E io, allora? Nessuno si preoccupa dei miei sentimenti! Se Brin viene, io la seguirò! Non voglio restare qua!»

«Jair, non sognarti nemmeno...» protestò Brin, ma Allanon la interruppe con un'occhiata. Si alzò e girò intorno al tavolo, mettendosi davanti al ragazzo.

«Hai del coraggio!» disse a bassa voce, posando una mano sulla spalla sottile di Jair. «Ma io non ho bisogno della tua magia durante questo viaggio. La tua magia è illusione, e l'illusione non ci aiuterà a farci attraversare il Maelmord.»

«Ma potresti aver torto» insistette il ragazzo. «Inoltre, voglio essere d'aiuto!»

Allanon annuì. «Tu sarai d'aiuto. C'è qualcosa che devi fare durante l'assenza mia e di Brin. Sarai responsabile della sicurezza dei tuoi genitori, dovrai fare in modo che le Mortombre non li trovino prima che abbia distrutto l'Ildatch. Dovrai usare la canzone magica per proteggerli se gli Spiriti verranno a cercarli. Lo farai?»

Anche se il Druido parlava come se fosse già deciso che lei lo avrebbe accompagnato, Brin non ne fu molto impressionata e nemmeno si irritò nel sentirlo suggerire a Jair di usare la magia elfa come un'arma.

«Lo farò se sarà necessario» stava dicendo suo fratello, in tono risentito. «Ma preferirei venire con voi.»

Allanon lasciò cadere la mano posata sulla spalla del ragazzo. «Un'altra volta, Jair.»

«Potrebbe essere un'altra volta anche per me» puntualizzò Brin con aria

infastidita. «Nulla ancora è stato deciso, Allanon.»

Il volto cupo si girò lentamente. «Non ci sarà un'altra volta per te, Brin» mormorò. «Tu devi venire adesso. Domani mattina tutto ti sarà chiaro.»

Con un cenno del capo, fece per avviarsi verso la porta d'ingresso, il corpo avvolto nel mantello.

«Dove vai, Allanon?» gli chiese la ragazza.

«Resterò nelle vicinanze» rispose lui, senza rallentare il passo. Un attimo dopo era scomparso. Brin, Jair e Rone Leah rimasero con lo sguardo rivolto nella sua direzione.

Rone fu il primo a parlare. «Bene, e ora che facciamo?»

Brin lo guardò. «Ora andiamo a dormire.» Si alzò dal tavolo.

«A dormire!» esclamò il giovane, esterrefatto. «Come fai a dormire dopo tutto quel che è successo?» Agitò vagamente la mano nella direzione in cui il Druido era scomparso.

Lei buttò indietro i lunghi capelli neri ed ebbe un pallido sorriso. «Che altro posso fare, Rone? Sono stanca, confusa e spaventata, e ho bisogno di riposare.»

Gli si avvicinò e gli sfiorò la fronte con un bacio. «Resta qui, stanotte.» Baciò anche il fratello e lo abbracciò. «Andate a letto, tutti e due.»

Poi si affrettò verso la sua camera e chiuse con decisione la porta dietro di sé.

Dormì per un po', un sonno irrequieto, pieno di sogni in cui le sue paure inconsce presero forma e l'assalirono come spettri. Braccata, tormentata, si svegliò di soprassalto, il cuscino umido di sudore. Allora si alzò, si infilò la vestaglia per scaldarsi un poco e passò silenziosamente attraverso le stanze della sua casa immersa nell'ombra. Giunta in sala da pranzo, accese la lampada a olio, tenendo la fiamma bassa, si sedette e rimase a guardare le ombre, in silenzio.

Fu assalita da un senso di disperazione. Che cosa doveva fare? Ricordava bene le storie raccontate da suo padre e anche dal suo bisnonno Shea Ohmsford quando era soltanto una bambina... quello che era successo quando il Signore degli Inganni era sceso dalle Terre del Nord, e i suoi eserciti avevano fatto irruzione a Callahorn, mentre la sua ombra cupa inghiottiva l'intero paese. Dove egli passava, la luce moriva. Ora stava accadendo di nuovo: guerre di confine fra Gnomi e Nani; il Fiume Argento avvelenato come la terra che nutriva; l'oscurità che ricadeva sulle Terre dell'Est. Era come settantacinque anni prima. Anche questa volta, c'era una

possibilità di fermare tutto, di impedire che le tenebre si diffondessero. E di nuovo, era un Ohmsford a dover affrontare quella missione... perché sembrava che non esistessero alternative.

Si raggomitolò nel tepore della vestaglia. "Sembrava", e qui entrava in gioco Allanon. Quanto di tutto ciò era solo apparenza? Quanto di quello che le aveva detto era verità... o un insieme di mezze verità? Le storie di Allanon erano sempre le stesse. Il Druido possedeva un immenso potere e un immenso sapere, ma ne condivideva solo una minima parte. Diceva quello che credeva di dover dire e niente di più. Manipolava gli altri per raggiungere i suoi fini, e spesso quei fini venivano tenuti accuratamente nascosti. Se si accettava di imboccare il suo cammino, si sapeva di doverlo percorrere all'oscuro.

E tuttavia la minaccia delle Mortombre poteva essere ancora più oscura, se veramente erano un'altra manifestazione del male distrutto dalla Spada di Shannara. Brin doveva soppesare la possibile minaccia delle une contro l'atteggiamento enigmatico dell'altro. Allanon poteva essere tortuoso e persino ambiguo nei suoi rapporti con gli Ohmsford, ma era un amico delle Quattro Terre. Quello che faceva, era inteso a proteggere le razze, non a danneggiarle. E in passato i suoi avvertimenti erano sempre stati giustificati. Sicuramente anche questa volta aveva ragione.

Ma la magia della canzone magica era abbastanza forte da penetrare nella barriera concepita dal male? L'idea le appariva assurda. Non era forse soltanto un effetto secondario derivante dall'uso della magia elfa? Non aveva nemmeno la forza delle Pietre Magiche. Non era un'arma. Eppure, a sentire Allanon, era l'unico mezzo con cui vincere la magia nera... l'unico mezzo, poiché nemmeno il suo potere gli era bastato.

Un rumore soffocato di passi provenienti dall'ingresso della sala da pranzo la fece sussultare. Rone Leah emerse dalle ombre, si avvicinò al tavolo e sedette.

«Nemmeno io riuscivo a dormire» borbottò, sbattendo le palpebre alla luce della lampada a olio. «Che cosa hai deciso?»

Brin scosse la testa. «Nulla. Non so che fare. Continuo a chiedermi cosa farebbe mio padre al mio posto.»

«Su questo punto non ci sono problemi» ribatté lui, deciso. «Ti direbbe di dimenticare l'intera faccenda. È troppo pericolosa. Ti direbbe anche - come ha ribadito diverse volte - che non ci si deve fidare di Allanon.»

Brin buttò indietro i lunghi capelli neri ed ebbe un debole sorriso. «Non mi hai capito, Rone. Ho detto che continuo a chiedermi cosa farebbe mio

padre al mio posto... non quello che lui mi direbbe di fare. Non è la stessa cosa, capisci. Se gli chiedessero di andare, cosa farebbe? Io penso che andrebbe, proprio come fece quando Allanon si rivolse a lui vent'anni fa, a Storlock, pur sapendo che il Druido non diceva tutta la verità, che c'era dell'altro, ma consapevole anche del fatto che la sua magia poteva essere utile e che nessun altro la possedeva.»

Il giovane si agitò sulla sedia, a disagio. «Ma, Brin, la canzone magica è... be', non è come le Pietre Magiche. L'hai detto anche tu. È solo un giocattolo.»

«Lo so. Per questo tutto è così difficile, inoltre mio padre sarebbe inorridito se pensasse anche per un istante che io mi sto proponendo di usare la magia come una sorta di arma.» S'interruppe un attimo. «Ma la magia elfa è una cosa strana. Il suo potere non è sempre chiaramente comprensibile. Talvolta è occultato. Fu così anche con la Spada di Shannara. Shea Ohmsford non riuscì mai a capire come quella piccola arma potesse sconfiggere le orde sterminate del Signore degli Inganni... finché non la mise alla prova. Il suo fu un semplice atto di fede...»

Rone si raddrizzò bruscamente. «Te lo ripeto... questo viaggio è troppo pericoloso. Le Mortombre sono troppo pericolose. Persino Allanon non può eluderle; te l'ha detto lui stesso! Sarebbe diverso se tu potessi usare le Pietre Magiche. Per lo meno sono abbastanza potenti da distruggere creature come quelle. Che faresti con la canzone magica se ti imbattessi in una di loro... canteresti come facevi un tempo con quel vecchio acero?»

«Non prendermi in giro, Rone!» Brin socchiuse gli occhi.

Il giovane scosse la testa. «Non ti sto prendendo in giro. Ti voglio troppo bene per farlo. Soltanto non credo che la canzone magica possa proteggerti da qualcosa come le Mortombre!»

Brin distolse lo sguardo, scrutando la notte attraverso le finestre protette dalle tendine, osservando i movimenti ritmici e aggraziati degli alberi agitati dal vento.

«Nemmeno io» ammise, con un filo di voce.

Rimasero in silenzio un po', assorti ciascuno nei propri pensieri. Brin vedeva continuamente davanti a sé il volto scuro, stanco di Allanon, uno spettro che l'ossessionava e accusava. Tu devi venire. Domani mattina tutto ti sarà chiaro. Le parve di sentirlo ancora pronunciare quelle parole, con tanta sicurezza. Ma che cosa mai l'avrebbe persuasa? si chiese. Più rifletteva, più aumentava il suo disorientamento. Le argomentazioni erano tutte schierate nella sua mente, quelle a favore della partenza e quelle contrarie,

e tuttavia la bilancia non si spostava né da una parte né dall'altra.

«Tu ci andresti?» chiese improvvisamente a Rone. «Se fossi tu ad avere la canzone magica?»

«Nemmeno per sogno» rispose subito lui, un po' troppo pronto e disinvolto.

Tu menti, Rone, sì disse. Tu menti per causa mia, perché non vuoi che io vada. Se ci pensassi attentamente, avresti i miei stessi dubbi.

«Che cosa succede?» chiese una voce stanca dall'oscurità.

Si voltarono e videro Jair in piedi nell'anticamera, che socchiudeva gli occhi assonnati alla luce della lampada. Si avvicinò al tavolo, e il suo sguardo passava da Rone alla sorella.

«Stavamo semplicemente parlando, Jair» spiegò Brin.

«Di partire alla ricerca di quel libro di magia?»

«Sì. Perché non torni a letto?»

«Hai deciso di andare? Alla ricerca del libro?»

«Non lo so.»

«Non ci andrà se ha un filo di buon senso» borbottò Rone. «È un viaggio troppo pericoloso. Diglielo, tigre. È la tua unica sorella, e non vorrai che gli Spiriti neri se la portino via.»

Brin gli lanciò un'occhiataccia. «Jair non c'entra, perciò smetti!? di spaventarlo.»

«Spaventarlo? E chi vuole spaventarlo?» Il viso magro di Rone avvampò. «È te che cerco di spaventare, santo cielo.»

«Tanto le Mortombre non mi fanno paura» dichiarò Jair pronto.

«E invece dovrebbero fartene!» scattò Brin.

Jair si strinse nelle spalle, sbadigliando. «Forse dovresti aspettare di sentire il parere di papà. Potremmo mandargli un messaggio o qualcosa del genere.»

«Ecco una proposta sensata» approvò energicamente Rone. «Almeno aspetta che Wil ed Eretria abbiano la possibilità di discuterne con te.»

Brin sospirò. «Hai sentito cosa ha detto Allanon. Non c'è abbastanza tempo.»

Il giovane incrociò le braccia sul petto. «Forse troverebbe il tempo, se fosse necessario. Brin, tuo padre potrebbe vedere la faccenda in una luce diversa. Dopo tutto, ha il vantaggio dell'esperienza... e ha usato la magia elfa.»

«Brin, lui sa usare le Pietre Magiche!» Ora gli occhi di Jair erano completamente aperti. «Potrebbe venire con te, e proteggerti, come ha fatto con

la fanciulla elfa Amberle!»

Allora Brin capì; quelle poche parole le diedero la risposta che cercava. Allanon aveva ragione. Doveva seguirlo. Ma non per i motivi che aveva valutato finora. Suo padre avrebbe senz'altro insistito per accompagnarla. Avrebbe preso le Pietre Magiche dal loro nascondiglio e l'avrebbe accompagnata per proteggerla. Ed era esattamente quello che doveva evitare. Altrimenti suo padre sarebbe stato costretto a infrangere il giuramento di non usare mai più le Pietre Magiche. Probabilmente non le avrebbe nemmeno permesso di seguire Allanon. Sarebbe andato al suo posto perché lei, sua madre e Jair restassero al sicuro.

«Ti prego di tornare a letto, Jair» disse all'improvviso.

«Ma mi...»

«Va'. Ti prego. Me riparleremo domani mattina.»

Jair esitava. «E tu?»

«Resterò su soltanto qualche minuto, te lo prometto. Ho bisogno di stare sola per un po'.»

Jair la scrutò con aria sospettosa per un istante, poi annuì. «D'accordo. Buona notte.» Si voltò e si inoltrò di nuovo nell'oscurità. «Ma mi raccomando, torna a letto anche tu.»

Gli occhi di Brin incontrarono quelli di Rone. Si conoscevano da quando erano bambini, e certe volte ciascuno captava i pensieri dell'altro senza che venisse detta una sola parola. Questa fu una di quelle volte.

Il giovane si alzò lentamente, con espressione risoluta. «D'accordo, Brin. Ho capito. Ma vengo con te, intesi? Resterò con te finché tutto sarà finito.»

Lei annuì lentamente. Senza parlare, Rone scomparve nel corridoio, lasciandola sola.

I minuti scorrevano. Brin riesaminò ogni cosa, soppesando accuratamente le motivazioni. Alla fine, la risposta era la stessa. Non poteva permettere che suo padre infrangesse il suo giuramento a causa sua, che corresse ulteriori rischi a causa della magia elfa. Non poteva.

Poi si alzò, spense la fiamma della lampada a olio e, invece di andare in camera sua, si diresse verso l'ingresso principale della casa. Dopo aver fatto scattare il chiavistello, aprì silenziosamente la porta e scivolò fuori nella notte. Il vento le soffiava sul viso, rinfrescante e odoroso di fragranze autunnali. Rimase per un attimo immobile a scrutare le ombre, poi girò intorno alla casa fino al giardino sul retro. I suoni della notte riempivano il silenzio, una cadenza costante di vita invisibile. Al limitare del giardino, sotto un boschetto di querce gigantesche, sì fermò e si guardò intorno, in atte-

sa.

Un attimo dopo, Allanon apparve. Misteriosamente sapeva che sarebbe venuto. Nero come le ombre intorno a lui, si scostò silenziosamente dagli alberi e le si avvicinò.

«Ho deciso» mormorò Brin con voce ferma. «Vengo con te.»

III

Il mattino arrivò rapidamente, una pallida luce argentea che filtrava attraverso la bruma della foresta e ricacciava le ombre verso occidente. Interrotto il loro sonno irrequieto, i tre ragazzi si svegliarono. Nel giro di un'ora erano in corso i preparativi per la partenza di Brin verso le Terre dell'Est. Rone fu mandato alla locanda per trovare cavalli, finimenti, armi e vivande. Brin e Jair prepararono gli indumenti e l'occorrente per accamparsi. Svolgevano i loro compiti con efficienza. La conversazione era quasi inesistente: nessuno aveva molto da dire, nessuno aveva molta voglia di parlare.

Jair Ohmsford era particolarmente scontroso, e si aggirava per la casa, lavorando, chiuso nel silenzio. Era piuttosto contrariato perché Brin e Rone sarebbero andati entrambi all'est con Allanon mentre lui doveva restarsene lì. Quella era stata la prima decisione presa quella mattina, pochi minuti dopo che era sceso dal letto. Dopo essersi riuniti nella sala da pranzo come la notte precedente, avevano discusso brevemente sulla decisione di Brin di andare nell'Anar... una decisione, pensò Jair, di cui tutti, tranne lui, ormai sembravano informati. Poi avevano stabilito che, mentre Brin e Rone sarebbero partiti, lui sarebbe rimasto a casa. Certo, al Druido non aveva fatto piacere quando Rone aveva insistito ad accompagnare Brin, perché la ragazza aveva bisogno di qualcuno cui potersi appoggiare. No, non gli aveva fatto per niente piacere. Anzi, aveva acconsentito solo dopo che Brin aveva riconosciuto che si sarebbe sentita più a suo agio. Ma quando Jair aveva osato dire che sua sorella si sarebbe sentita ancor meglio se fosse venuto anche lui -dopo tutto, anche lui aveva la magia della canzone magica, e poteva proteggerla - tutti e tre gli avevano bruscamente e risolutamente risposto di no. Troppo pericoloso, aveva detto Brin. Troppo lungo e rischioso, aveva incalzato Rone. Inoltre, era importante che lui restasse a casa, gli aveva ricordato Allanon. Aveva una responsabilità verso i suoi genitori. Doveva usare la sua magia per proteggerli.

Dopo di che Allanon era scomparso e non c'erano più state occasioni di

discutere la faccenda con lui. Poiché tutto quel che diceva Brin era sacrosanto per lui, Rone naturalmente non l'avrebbe mai contraddetta, e sua sorella aveva già deciso. Così stavano le cose. In parte il problema con Brin dipendeva dal fatto che lei non lo capiva. Ma Jair non era nemmeno sicuro che capisse se stessa il più delle volte. A un certo punto durante i preparativi, mentre Allanon era ancora assente e Rone al villaggio, aveva sollevato l'argomento delle Pietre Magiche.

«Brin.» Sul pavimento della stanza sul davanti stavano avvolgendo in tela cerata delle coperte. «Brin, io so dove papà tiene nascoste le Pietre Magiche.»

Lei aveva alzato subito gli occhi. «Lo immaginavo.»

«Be', ci teneva tanto al suo segreto...»

«E a te non piacciono i segreti, vero? Le hai tirate fuori?»

«Soltanto per dare un'occhiata» ammise, poi si chinò verso di lei. «Brin, credo che dovresti portarle con te.»

«Perché?» aveva chiesto lei con una nota di collera nella voce.

«Come protezione. Per via della magia.»

«La magia? Nessuno può usare la loro magia tranne papà, come sai bene.»

«Be', forse...»

«Inoltre, sai cosa ne pensa. È già abbastanza brutto che io debba fare questo viaggio; se mi portassi dietro le Pietre Magiche sarebbe anche peggio. Non mi sembra che tu capisca la situazione, Jair.»

Allora il ragazzo si era arrabbiato. «Sei tu che non hai le idee chiare. Sappiamo tutti e due quanto sarà pericoloso questo viaggio per te. Avrai bisogno di tutto l'aiuto possibile. Le Pietre Magiche potrebbero dartene parecchio... basta soltanto indovinare come farle funzionare. Tu potresti riuscirci.»

«Soltanto chi le detiene per diritto può...»

«Può usarle?» Le era così vicino che i loro nasi quasi si toccavano. «Ma forse non è così per me e per te, Brin. Dopo tutto, abbiamo già la magia elfa dentro di noi. Abbiamo la canzone magica. Forse noi potremmo far funzionare le Pietre Magiche.»

C'era stato un lungo, intenso silenzio. «No» aveva risposto lei alla fine. «No, abbiamo promesso a papà che non avremmo mai tentato di usarle...»

«Lui ci aveva anche fatto promettere di non usare la magia elfa, ricordi? Eppure lo facciamo... persino tu, di tanto in tanto. E non è quello che dovrai fare, secondo Allanon, quando raggiungerai la fortezza delle Mortom-

bre? Non è così? Che differenza c'è fra la canzone magica e le Pietre? La magia elfa è sempre magia elfa!»

Brin lo aveva fissato in silenzio, con un'espressione distante, smarrita, negli occhi scuri. Poi era tornata a occuparsi delle coperte. «Non importa. Non prenderò le Pietre Magiche. E ora, aiutami a legare queste.»

E la faccenda era finita lì, così come era stata liquidata la sua partecipazione al viaggio. Senza nessuna vera spiegazione; Brin aveva semplicemente deciso di non portare con sé le Pietre Magiche, senza nemmeno provare a usarle. Non la capiva. Se fosse stato lui al suo posto, le avrebbe prese senza un attimo di esitazione. Le avrebbe prese e avrebbe trovato un modo per farle funzionare, perché erano un'arma potente contro la magia nera. Ma Brin... Brin sembrava persino incapace di capire come fosse incoerente la sua decisione di usare la canzone magica, rifiutando allo stesso tempo di usare la magia delle Pietre.

Per tutto il resto della mattina cercò di capire la logica, o per meglio dire l'assenza di logica, della sorella. Le ore scivolavano via rapidamente. Rone tornò con cavalli e provviste, i pacchi furono caricati, e un pasto frettoloso fu consumato all'ombra fresca delle querce sul retro. Poi, all'improvviso, Allanon fu di nuovo in piedi, nero a mezzogiorno come nella più tenebrosa delle notti, aspettando con la pazienza della Signora Morte, e all'improvviso non ci fu più tempo. Dopo avergli stretto la mano, Rone diede a Jair una bella pacca sulla spalla, facendogli promettere solennemente che avrebbe badato ai suoi genitori quando fossero tornati. Poi Brin lo abbracciò, stringendolo forte a sé.

«Addio, Jair» mormorò. «Ricorda che ti voglio bene.»

«Anch'io ti voglio bene» borbottò lui, restituendo l'abbraccio.

Un attimo dopo furono a cavallo, e imboccarono la strada di terra battuta. Agitarono le braccia, salutandolo, e lui fece altrettanto. Aspettò che scomparissero prima di asciugarsi una lacrima involontaria.

Quello stesso pomeriggio si trasferì alla locanda, a causa della possibilità, espressa da Allanon, che le Mortombre o i loro alleati Gnomi fossero già alla ricerca del Druido nelle terre a ovest del Fiume Argento. Se i loro nemici fossero arrivati a Valle d'Ombra, la casa degli Ohmsford sarebbe stata il primo luogo che avrebbero visitato. Inoltre, era molto più divertente stare alla locanda... con le sue stanze piene di viandanti di ogni paese, ciascuno con una storia diversa da raccontare, ciascuno con qualche novità; Jair preferiva di gran lunga starsene lì ad ascoltare racconti eccitanti,

bevendo un bicchiere di birra, alla noia di una casa solitaria.

Mentre si dirigeva verso la locanda portandosi dietro qualche oggetto personale, il calore del sole pomeridiano sulla faccia attenuò un poco la delusione che ancora provava. Certo, c'erano validi motivi perché restasse a casa. Qualcuno doveva pur spiegare ai suoi genitori, al loro ritorno, che ne era stato di Brin. E non sarebbe stato facile. Si immaginò per un istante la faccia di suo padre quando avrebbe appreso la notizia e scosse malinconicamente la testa. Certo non avrebbe accolto bene la notizia. Anzi, probabilmente avrebbe insistito a cercare Brin... forse persino con le Pietre Magiche.

Un'improvvisa determinazione si dipinse sul suo volto. In tal caso, sarebbe partito anche lui. Non lo avrebbero lasciato indietro una seconda volta.

Mentre pensava, dava dei calci alle foglie cadute sul sentiero davanti a lui, sparpagliandole in un mulinello di colori. Naturalmente, suo padre non sarebbe stato d'accordo. E nemmeno sua madre, figuriamoci. Ma aveva due intere settimane per studiare il modo di persuaderli.

Continuò a camminare, ora un po' più lentamente, lasciandosi cullare da quella prospettiva seducente. Poi la accantonò. Quello che doveva fare, era raccontare ai genitori ciò che era successo a Brin e Rone e poi accompagnarli a Leah; lì sarebbero rimasti sotto la protezione del padre di Rone finché la ricerca fosse finita. Era il suo compito, e lo avrebbe assolto. Naturalmente, Wil Ohmsford poteva decidere di non accettare questo piano. E Jair era il figlio di suo padre, così ci si doveva aspettare che la pensasse a modo suo.

Sorrise e accelerò il passo. Avrebbe dovuto insistere su questo punto.

Il giorno finì. Dopo aver cenato alla locanda con la famiglia che la gestiva per conto dei suoi genitori, Jair si offrì di dare una mano il mattino dopo, e passò nella sala per ascoltare le notizie portate dai venditori ambulanti e dai viandanti di passaggio nella Valle. Più di uno accennò agli Spiriti neri, le Mortombre dai mantelli scuri che nessuno aveva visto, ma tutti sapevano essere reali, le creature maligne che potevano bruciarti vivo con un solo sguardo. Giunti dai luoghi più remoti della terra, mettevano in guardia i presenti con voci basse, rauche, mentre tutt'intorno le teste annuivano. Meglio non imbattersi mai in una di quelle creature. Persino Jair scoprì che la prospettiva lo metteva un po' a disagio.

Rimase ad ascoltare fin dopo mezzanotte, poi salì in camera sua. Dormì come un sasso si svegliò all'alba e passò la giornata affaccendandosi nella

locanda. Ora non gli dispiaceva più tanto di essere rimasto a casa. Dopo tutto, anche lui aveva un ruolo importante da svolgere. Se le Mortombre sapevano veramente delle Pietre Magiche e fossero venute a cercarle, Wil Ohmsford era in pericolo quanto la figlia... forse persino di più. Toccava a Jair tenere gli occhi ben aperti, perché non gli facessero del male mentre era ancora all'oscuro della minaccia.

A mezzogiorno Jair aveva finito il suo lavoro; il locandiere lo ringraziò e gli disse di prendersi un po' di riposo. Così uscì nel bosco dietro la locanda dove, in perfetta solitudine, passò diverse ore a esercitarsi con la canzone magica, usando la magia in diversi modi, compiaciuto del controllo che riusciva a esercitare. L'insistente raccomandazione paterna di evitare l'uso della magia elfa gli ritornava continuamente alla mente.

Suo padre proprio non capiva. La magia era parte di lui, e usarla era naturale come usare le braccia e le gambe. Non poteva ignorarla così come non poteva ignorare i suoi arti! I suoi genitori continuavano a ripetere che la magia era pericolosa. Di tanto in tanto lo diceva persino Brin, ma in tono assai meno convinto, perché anche lei era colpevole, anche lei la usava. Gli facevano tutte quelle raccomandazioni, ne era convinto, semplicemente perché era più giovane di Brin e si preoccupavano di più per lui. Per quello che aveva potuto constatare finora, la magia non era pericolosa; e finché le cose restavano così, intendeva continuare a usarla.

Mentre tornava alla locanda, e le prime ombre del crepuscolo cominciavano a offuscare l'ultimo sole del pomeriggio, gli venne in mente che forse era meglio passare da casa... tanto per verificare che tutto fosse in ordine. Anche se era chiusa a chiave, naturalmente, non avrebbe guastato dare un'occhiata. Dopo tutto, era una delle sue responsabilità.

Mentre camminava, rifletteva sulla questione, e alla fine decise di aspettare fin dopo cena per l'ispezione. In quel momento gli sembrava molto più importante mangiare che non fare una puntatina fino a casa. Usare la magia gli metteva sempre appetito.

Lungo i sentieri della foresta fece ritorno alla locanda; inspirando i profumi di quel giorno autunnale, pensava ai battitori. I battitori lo affascinavano. Erano una speciale razza di uomini che potevano ricostruire gli spostamenti di qualsiasi creatura, studiando semplice mente le tracce lasciate sul terreno. La maggior parte di loro si trovava meglio nelle foreste sconfinate che nelle comunità stabili E preferiva la compagnia dei propri simili. Una volta Jair aveva parlato con un battitore - anni fa, gli sembrava - un vecchio con una gamba rotta che alcuni viaggiatori, imbattutisi in lui per

caso, avevano portato alla locanda. Era rimasto lì quasi una settimana, aspettando che la gamba si sistemasse abbastanza da consentirgli di ripartire. All'inizio, nonostante la sua insistenza, non aveva voluto saperne di lui - e di nessun altro - ma poi Jair gli aveva fatto vedere la magia, appena un tocco. Affascinato, il vecchio si era messo a parlare con lui, dapprima poco, poi sempre più. E che storie aveva da raccontare!

Jair saltò sulla stradina di fianco alla locanda, e varcò l'ingresso laterale, sorridendo estasiato mentre ricordava. Fu allora che vide lo Gnomo.

Per un attimo pensò che la vista gli giocasse degli scherzi e si fermò di botto, la mano stretta sulla maniglia della porta mentre fissava la staccionata delle scuderie contro la quale si delineava la figurina gialla, nodosa. Poi la faccia avvizzita si voltò verso di lui, gli occhi penetranti frugarono i suoi, e Jair capì immediatamente di non essersi sbagliato.

In fretta, spalancò la porta della locanda ed entrò. Appoggiatosi contro la porta chiusa, solo ora nell'atrio, cercò di calmarsi. Uno Gnomo! Che cosa ci faceva uno Gnomo a Valle d'Ombra? Un viandante, forse? Ma pochi Gnomi venivano da queste parti... pochi, in realtà, si spingevano oltre i confini delle loro foreste orientali. Non ricordava nemmeno l'ultima volta in cui aveva visto uno Gnomo a Valle d'Ombra. Ma ora ce n'era uno. Forse più di uno.

Si allontanò rapidamente dalla porta e scese lungo il corridoio finché si trovò vicino alla finestra che dava sulla strada. Con cautela sbirciò da sotto il davanzale, frugando con i suoi occhi penetranti da Elfo, il cortile della locanda e la linea della staccionata al di là. Lo Gnomo era sempre dove l'aveva visto prima, e teneva sempre d'occhio la locanda. Il ragazzo si guardò intorno. Non se ne vedevano altri.

Di nuovo si appoggiò alla parete. Che cosa doveva fare ora? Forse non era una coincidenza, la presenza dello Gnomo a Valle d'Ombra, proprio quando Allanon li aveva avvertiti che le Mortombre li cercavano. O era un puro caso? Jair si sforzò di calmare il respiro Come poteva scoprirlo? Come poteva esserne certo?

Inspirò a fondo. Non perdere la calma: ecco la prima cosa che doveva ricordarsi di fare. Uno Gnomo solo non costituiva una grave minaccia. Il suo naso captò il profumo del brasato di manzo che cuoceva, e pensò che aveva una gran fame. Esitò ancora un attimo, poi si diresse verso la cucina. La cosa migliore era riflettere sulla faccenda durante una bella cena. Concedersi un buon pasto e decidere un piano d'azione. Annuiva fra sé mentre camminava. Doveva cercare di agire come avrebbe fatto Rone al suo po-

sto. Rone avrebbe certo saputo cosa fare se fosse stato lì. Jair doveva tentare di comportarsi come lui.

Ma, anche se lo stufato di manzo era eccellente e lui moriva di fame, non riusciva a concentrarsi sul cibo, sapendo che lo Gnomo era là fuori, a osservare. A metà della cena, ricordò all'improvviso la casa vuota, non custodita, e le Pietre Magiche nascoste lì dentro. Se lo Gnomo era lì per ordine delle Mortombre, forse era venuto per le Pietre Magiche oltre che per gli Ohmsford o Allanon. E forse ce n'erano degli altri, che già frugavano...

Allontanò bruscamente il piatto, prosciugò il boccale di birra e uscì in gran fretta dalla cucina, ritornando alla finestra nel corridoio. Con prudenza, guardò fuori. Lo Gnomo era scomparso.

Sentì accelerare i battiti del cuore. E ora? Si voltò e corse lungo il corridoio. Doveva tornare a casa. Doveva controllare che le Pietre Magiche fossero al sicuro, poi... Improvvisamente, rallentò il passo. Poi non sapeva cosa avrebbe fatto. Ci avrebbe pensato, dopo. Di nuovo accelerò l'andatura. Ora doveva assolutamente verificare se qualcuno aveva tentato di entrare in casa sua.

Passò davanti alla porta laterale dalla quale era entrato e proseguì verso il retro dell'edificio. Sarebbe uscito da un'altra parte, nel caso che lo Gnomo cercasse proprio lui... oppure si fosse semplicemente insospettito per il suo furtivo interesse. Non dovevo fermarmi a guardarlo, si disse furibondo, ma camminare come se niente fosse, poi tornare indietro. Ormai era troppo tardi.

Il corridoio terminava con una porta che dava sul retro dell'edificio principale. Jair si fermò, ascoltò un attimo, rimproverandosi per le sue paure, poi aprì la porta e uscì. Gli alberi della foresta gettavano per terra ombre scure e fredde, marezzando i muri e il tetto della locanda. In alto, il cielo si stava rabbuiando. Jair si guardò rapidamente intorno, poi si avviò verso gli alberi. Avrebbe tagliato attraverso la foresta per arrivare a casa sua, stando alla larga dalle strade finché non fosse stato sicuro che...

«Stai facendo una passeggiata, ragazzo?»

Jair rimase immobile, come paralizzato. Lo Gnomo emerse silenziosamente dagli alberi scuri mettendosi davanti a lui. I lineamenti duri, rozzi erano contorti in un sorriso maligno. Lo aveva aspettato.

«Oh, ti ho visto ragazzo, non ho faticato a riconoscerti. Lineamenti da mezzosangue, Elfo e Uomo... non ce ne sono molti come te.» Si fermò a una dozzina di passi di distanza, le mani nodose appoggiate sui fianchi, il sorriso fisso. Portava sulla figura tozza un costume di cuoio da boscaiolo,

aveva gli stivali e le fasce ai polsi guarniti di borchie di ferro; nella cintura erano infilati dei coltelli e una corta spada. «Sei il giovane Ohmsford, vero? Il ragazzo?»

La parola "ragazzo" lo infastidì. «Sta' alla larga» lo ammonì Jair, che ora aveva paura e si sforzava disperatamente di non farlo trapelare.

«Stare alla larga da te?» Lo Gnomo uscì in una risataccia. «Altrimenti cosa farai, mezzosangue? Mi butterai per terra, forse? Mi porterai via le armi? Tu sei un tipo coraggioso, vero?»

Seguì un'altra risata, bassa e gutturale. Per la prima volta, Jair si accorse che lo Gnomo gli parlava nella lingua della gente del Sud anziché nel suo aspro dialetto. Raramente gli Gnomi usavano una lingua diversa dalla propria; erano una razza isolazionista che non voleva avere niente a che fare con le altre Terre. Questo Gnomo doveva essere vissuto parecchio lontano dall'Est per parlare con tanta disinvoltura.

«Su, ragazzo» proseguì l'altro, interrompendo i suoi pensieri. «Cerchiamo di essere ragionevoli, tutti e due. Io cerco il Druido. Dimmi dov'è, qui o altrove, e me ne andrò.»

Jair esitava. «Il Druido? Di che Druido stai parlando? E non so nemmeno chi sei tu...»

Lo Gnomo scosse la testa, sospirando. «Vuoi fare il furbo, vero? Peggio per te, ragazzo. Allora dovrò usare le maniere forti.»

Si mosse verso Jair, allungando le mani verso di lui. Istintivamente il ragazzo lo schivò. Poi usò la canzone magica. Ebbe un attimo di esitazione, un attimo di incertezza- poiché non l'aveva mai fatto con un essere umano - ma la usò. Emise un basso suono sibilante, e apparve una massa di serpenti che si attorcigliarono intorno alle braccia protese dello Gnomo. Questi ululò inorridito, agitandosi disperatamente nel tentativo di liberarsi. Jair si guardò intorno e, trovato un ramo spezzato grosso quanto un robusto bastone da passeggio, lo afferrò con entrambe le mani e lo abbatté sulla testa dello Gnomo che, con un grugnito, crollò a terra, inerte.

Jair lasciò cadere il ramo. Gli tremavano le mani. Con cautela si inginocchiò accanto allo Gnomo e gli tastò il polso. Si sentiva. Non era morto, solo svenuto. Si raddrizzò. Che cosa doveva fare ora? Lo Gnomo era venuto a cercare Allanon, sapendo che il Druido era stato a Valle d'Ombra e nella casa degli Ohmsford, sapendo chissà cosa! Troppo, a ogni modo, perché Jair rimanesse ancora nella Valle, soprattutto ora che aveva usato la magia. Scosse la testa, furibondo. Non avrebbe dovuto farlo, era stato un grosso errore. Ma era troppo tardi per i rimpianti ora. Non credeva che lo

Gnomo fosse solo. Ce n'erano sicuramente degli altri, probabilmente a casa sua. Ed era lì che doveva andare, perché lì erano nascoste le Pietre Magiche.

Si guardò intorno, organizzando rapidamente i suoi pensieri. A qualche metro di distanza c'era un recipiente per la legna. Afferrato lo Gnomo per i piedi, lo trascinò fin lì, aprì il coperchio, ficcò dentro il prigioniero, lasciò cadere il coperchio e fece scorrere la sbarra di metallo attraverso il gancio. Sorrise suo malgrado. Quel recipiente era robusto. Lo Gnomo avrebbe impiegato un po' di tempo per uscirne.

Poi tornò in gran fretta alla locanda. Anche se non aveva tempo da perdere, doveva lasciar detto al locandiere dove andava... altrimenti tutta la comunità avrebbe setacciato i dintorni per cercarlo. Un conto era la scomparsa di Brin e Rone; era stato abbastanza facile spiegarla, dicendo semplicemente che erano andati a Leah per una visita, mentre lui aveva deciso di restare nella Valle. Ma se fosse scomparso anche lui, sarebbe stata un'altra faccenda, dato che non avrebbe avuto alcun alibi. Così, con finta disinvoltura e con un sorriso disarmante, annunciò di aver cambiato idea e di aver deciso di partire per le montagne il mattino presto. Quella sera sarebbe rimasto a casa a preparare i bagagli. Quando al locandiere venne in mente di chiedergli che cosa lo avesse persuaso a cambiare tanto rapidamente idea, il ragazzo spiegò frettolosamente di aver ricevuto un messaggio da Brin. Prima che gli facessero altre domande, era già uscito.

Velocemente si dileguò nei boschi, correndo verso casa attraverso le ombre. Sudava abbondantemente, accaldato dall'eccitazione e dall'attesa. Non aveva paura - non ancora per lo meno - probabilmente perché non si era concesso il tempo di pensare a quel che stava facendo. Inoltre, continuava a ripetersi, se l'era cavata bene con quello Gnomo, non era vero?

I rami degli alberi lo schiaffeggiavano. Continuò a correre, senza curarsi di schivarli, gli occhi inchiodati sull'oscurità davanti a sé. Conosceva bene quella parte della foresta. Anche se le ombre si addensavano sempre più, trovava la strada con facilità, muovendosi rapido e silenzioso come un gatto e ascoltando attentamente tutti i rumori.

Poi, a una cinquantina di metri da casa sua, si infilò in un boschetto di pini, avanzando finché poté vedere la struttura di legno attraverso i rami. Si mise carponi, scrutando la notte. Non c'era suono, né movimento, né segno di vita. Tutto sembrava a posto. Si fermò per ributtare indietro una ciocca di capelli che gli era caduta sulla faccia. Sarebbe stato semplice. Non doveva far altro che scivolare in casa, ricuperare le Pietre Magiche e

uscirne. Se davvero nessuno lo stava aspettando, non dovevano esserci difficoltà...

Qualcosa si mosse fra le querce dietro la casa... un'ombra fuggevole, poi nulla. Jair inspirò a fondo e attese. I minuti scorrevano. Gli insetti affamati gli ronzavano intorno, ma lui li ignorava. Poi captò un secondo movimento, chiaramente questa volta. Era un uomo. No, non un uomo, si corresse rapidamente, ma uno Gnomo.

Si mise a sedere. Be', Gnomo o no, doveva andare laggiù. E se ce n'era uno probabilmente ce n'erano altri, che aspettavano, osservavano... ignorando, però, che lui era tornato. Il sudore gli colava lungo la schiena e aveva la gola secca. Il tempo passava e lui doveva andarsene dalla Valle. Ma non poteva lasciar lì le Pietre Magiche.

Non gli restava che un'alternativa: usare la canzone magica.

Impiegò un momento per portare la sua voce al tono che voleva, imitando il ronzio delle zanzare, che, intorno a lui, indugiavano nel caldo del primo autunno, non ancora sfiorato dal tocco gelido dell'inverno. Poi cominciò ad avanzare fra i pini che si facevano via via più radi. Aveva già usato questo trucco un paio di volte, ma mai in condizioni così delicate. Si muoveva silenziosamente, facendo in modo che la sua voce lo fondesse con la notte, sapendo che, se ci fosse riuscito, sarebbe stato invisibile per gli occhi che lo cercavano. La casa si avvicinava sempre più. Vide di nuovo lo Gnomo che faceva la guardia fra gli alberi dietro la costruzione immersa nell'ombra. Poi, improvvisamente, ne vide un altro, a destra, vicino agli alti cespugli sul davanti... poi un altro, al di là della strada sotto l'abete. Nessuno guardava nella sua direzione. Aveva una gran voglia di correre, di correre forte quanto il vento notturno e di rifugiarsi nel buio della sua casa, ma mantenne un'andatura costante, e la sua voce era un ronzio sommesso, uniforme. Fa' che non mi vedano, pregava. Fa' che non mi vedano.

Attraversò il prato, scivolando fra alberi e cespugli, guardandosi rapidamente intorno per controllare quel che facevano gli Gnomi. La porta sul retro, pensò. Sarebbe stato più facile entrare di lì, una porta scura nell'ombra della notte, circondata da alti cespugli in fiore, ancora carichi di foglie...

Un grido improvviso proveniente da qualche punto al di là della casa lo fece arrestare bruscamente, terrorizzandolo. Lo Gnomo appostato sul retro emerse dal boschetto di querce, e la luce della luna fece scintillare il suo lungo coltello. Di nuovo risuonò il grido, poi vi furono delle risate. La lama si abbassò. I rumori provenivano dalla casa dei vicini più avanti lungo la strada, che scherzavano e chiacchieravano nella calda notte autunnale,

dopo la cena. La tunica di Jair era zuppa di sudore, e per la prima volta ebbe paura. A una decina di metri, lo Gnomo che era uscito dal boschetto di querce si voltò e ritornò nel suo nascondiglio. La voce di Jair tremò, poi prese forza, continuando a renderlo invisibile. Rapidamente proseguì.

Si fermò davanti alla porta, lasciando per un istante spegnersi la canzone magica, sforzandosi disperatamente di calmarsi. Si frugò in tasca e finalmente riuscì a trovare la chiave di casa, la infilò nella serratura e la girò con cautela. La porta si aprì silenziosamente. Un attimo dopo era entrato.

Si fermò di nuovo. C'era qualcosa di strano. Lo sentiva anche se non poteva descriverlo... era una sensazione che gli gelava il sangue. Qualcosa di anomalo. La casa... la casa non era quella di sempre; era diversa... Rimase in silenzio, aspettando che i suoi sensi gli rivelassero quel che vi si nascondeva. E allora captò lentamente la presenza di qualcosa, qualcosa di terribile, un'entità così maligna che la sua sola presenza bastava a permeare l'aria di paura. Qualsiasi cosa fosse, sembrava essere dappertutto, un orrendo mantello nero che avvolgeva la casa degli Ohmsford come un sudario. Un essere, sussurrò la sua mente, un essere oscuro...

Una Mortombra.

Smise di respirare. Uno Spirito... qui, nella sua casa! Ora aveva veramente paura, e la certezza che il suo sospetto fosse giustificato distrusse gli ultimi brandelli di coraggio. Lo aspettava nella stanza accanto, nel buio, lo sentiva. Lo avrebbe riconosciuto e aggredito e lui non avrebbe potuto opporsi.

Per un attimo, sopraffatto dal panico, ebbe l'impulso irrefrenabile di scappare via, correndo a più non posso. Ma poi pensò ai suoi genitori che, se lui avesse fallito, sarebbero tornati ignari, e alle pietre Magiche, l'unica arma che gli Spiriti neri temevano... nascoste a un paio di metri da dove stava.

Non pensò più: agì. Come un'ombra silenziosa, si avvicinò al focolare di pietra della cucina, e le sue dita seguirono i rozzi contorni della pietra che si incurvava lungo la parete in una serie di rientranze. Alla fine della terza nicchia, la pietra si aprì sotto le sue dita, e la sua mano si chiuse sopra un sacchetto di cuoio.

Qualcosa si mosse nell'altra stanza.

Poi la porta posteriore si aprì e una figura tozza apparve all'improvviso. Jair si appiattì contro la parete del focolare, fra le ombre, pronto a fuggire. Ma la figura gli passò accanto senza rallentare il passo, con il capo chino come per orientarsi. Entrò nella stanza sul davanti e con una voce bassa,

gutturale sussurrò qualcosa alla creatura che aspettava lì dentro.

L'istante successivo Jair scattò... riattraversò la porta ancora aperta, tornò fra le ombre dei cespugli in fiore. Si fermò solo il tempo necessario per vedere che era entrato lo Gnomo appostato prima fra le querce, poi corse verso il riparo degli alberi. Più forte! più forte! urlava silenziosamente.

E, senza voltarsi indietro, Jair Ohmsford scomparve nella notte.

IV

Si rivelò una fuga angosciosa.

Un tempo, gli Ohmsford erano fuggiti dalla Valle al riparo della notte, braccati da cose nere che li avrebbero inseguiti per tutte le Quattro Terre. Erano trascorsi più di settanta anni da quando Shea e Flick Ohmsford erano usciti furtivamente dalla loro locanda di Valle d'Ombra, sfuggendo per miracolo al mostruoso Messaggero del Teschio dotato di ali mandato dal Signore degli Inganni per distruggerli. Jair conosceva la loro storia; appena più vecchi di lui, erano fuggiti verso est, verso Culhaven, il villaggio dei Nani. Ma Jair non era meno in gamba di loro. Anche lui era cresciuto nella Valle, e sapeva come sopravvivere in un paese sconosciuto.

Mentre fuggiva attraverso le foreste della Valle, portando con sé gli indumenti che aveva addosso, il coltello da caccia infilato nella cintura come tutti i ragazzi della Valle e il sacchetto di cuoio con le Pietre Magiche nascoste nella tunica, era fiducioso nella sua capacità di giungere sano e salvo a destinazione. Non c'era panico nella sua fuga: solo un forte senso di anticipazione. Per un attimo soltanto, quando si era trovato nella cucina della sua casa, nascosto fra le ombre del grande focolare, immerso nel silenzio, sapendo che poco distante era in agguato una Mortombra e sentendo come il male da essa emanato permeava persino l'aria che respirava, aveva provato vera paura. Ma tutto ciò era ormai alle sue spalle, nell'oscurità che retrocedeva sempre più nel passato mentre correva, e ora pensava con lucidità e determinazione.

La destinazione che aveva scelto era Leah. Era un viaggio di tre giorni, ma conosceva già il percorso e così non correva alcun pericolo di perdersi. Inoltre a Leah avrebbe certo potuto trovare aiuto. Valle d'Ombra era un piccolo villaggio, la cui gente non era preparata per opporre resistenza alle Mortombre e agli Gnomi loro alleati. Ma Leah era una città; le montagne erano governate da un monarca e protette da un esercito permanente. Il padre di Rone Leah era il re ed era un buon amico della famiglia Ohmsford.

Jair gli avrebbe raccontato l'accaduto, lo avrebbe persuaso a mandare pattuglie a sud alla ricerca dei suoi genitori, in modo che potessero essere avvertiti del pericolo che li aspettava nella Valle, e poi tutti si sarebbero rifugiati nella città finché Allanon fosse tornato con Brin e Rone. Secondo Jair, era un piano eccellente, e non vedeva perché non dovesse funzionare.

Tuttavia, non voleva lasciare nulla al caso. Per questo motivo si era portato dietro le Pietre Magiche, togliendole dal nascondiglio dove potevano essere trovate, anche se, così facendo, avrebbe rivelato a suo padre di aver sempre saputo dove erano nascoste.

Mentre correva tra le foreste fino ai confini della Valle, tentava di ricordare tutto quel che gli aveva insegnato il vecchio battitore sul modo di nascondere le proprie tracce. Jair e il vecchio si erano divertiti a inventare ciascuno nuove e diverse possibilità nell'immaginario inseguimento che costituiva il loro gioco, e ciascuno deliziava l'altro con una serie di trovate. Per il battitore, la sua abilità si fondava sull'esperienza. Per Jair, su una fantasia sfrenata. Ora l'avventura era diventata realtà e l'immaginazione da sola non bastava. Occorreva un po' dell'esperienza del vecchio, e Jair cercò di rievocare tutto quanto riusciva a ricordare.

Il tempo era la sua maggiore preoccupazione. Prima raggiungeva le montagne, prima quelle pattuglie sarebbero partite alla ricerca dei suoi genitori. Bisognava a tutti i costi impedire che tornassero ignari nella Valle. Perciò, era inutile che perdesse troppo tempo a nascondere le sue tracce. Questa decisione fu rinforzata dal fatto che, comunque, la sua abilità era molto limitata; inoltre non era detto che gli Gnomi e la Mortombra lo inseguissero. Era probabile che lo facessero, pensò, soprattutto dopo che avevano saputo dello Gnomo rinchiuso nel recipiente per la legna. Ma prima dovevano trovare le sue tracce e questo gli avrebbe fatto perdere un po' di tempo, anche se avessero indovinato quale direzione aveva preso. Si era conquistato un bel vantaggio, e doveva approfittarne. Avrebbe continuato a correre, con il suo scopo ben fisso nella mente; sarebbe stato un osso duro per loro.

Inoltre, anche se fossero riusciti a raggiungerlo, lui poteva sempre usare la canzone magica per proteggersi.

A mezzanotte, era arrivato al versante orientale della collina che proteggeva Valle d'Ombra, si era arrampicato su per il pendio sassoso fino in alto ed era penetrato nel Duln. Orientandosi con l'aiuto della luna e delle stelle, avanzò nella foresta buia, rallentando un poco per risparmiare le energie. Cominciava a sentirsi stanco, ormai, non avendo dormito dalla notte pre-

cedente, ma voleva essere certo di attraversare il Rappahalladran prima di concedersi una sosta. Il che significava dover proseguire fino all'alba, e sarebbe stato un viaggio duro. Il Duln era una regione boscosa veramente difficile da percorrere, anche nelle migliori condizioni, e l'oscurità spesso la trasformava in un meandro infido. Tuttavia, Jair aveva già attraversato il Duln di notte, e contava di farcela. Così continuò ad avanzare, facendo bene attenzione al groviglio di vegetazione che si estendeva davanti a lui.

Il tempo passava con tormentosa lentezza, ma finalmente il cielo cominciò a schiarire. Jair era esausto, il corpo magro intorpidito dalla stanchezza, e aveva il volto e le mani coperti di escoriazioni e lividi. Ma non aveva ancora raggiunto il fiume. Per la prima volta, cominciò a temere di aver perso il suo senso dell'orientamento e di essersi spinto troppo a nord o troppo a sud. Stava andando verso est, questo lo sapeva, perché il sole stava sorgendo direttamente davanti a lui. Ma dov'era il Rappahalladran? Ignorando la stanchezza e una crescente preoccupazione, continuò faticosamente ad avanzare.

Il sole era sorto da un'ora quando finalmente raggiunse le rive del fiume. Profondo e veloce, il Rappahalladran scorreva vorticoso verso sud attraverso la quiete oscura della foresta. Jair aveva già rinunciato al suo piano di attraversare subito il fiume. La corrente era troppo pericolosa per tentare una traversata se non in ottima forma. Trovato un boschetto di pini vicino all'acqua, si distese sotto l'ombra ristoratrice dei loro rami e si addormentò rapidamente.

Si risvegliò al tramonto, disorientato e vagamente a disagio. Passò un attimo prima che ricordasse dove si trovava e perché vi era giunto. Poi vide che il giorno era quasi finito, e l'aver dormito così a lungo l'angosciò. Secondo i suoi piani, doveva dormire solo fino a mezzogiorno per poi proseguire la sua fuga verso est. Un giorno intero era troppo; i suoi inseguitori avevano così un buon margine per raggiungerlo.

Scese alla riva, si spruzzò acqua fredda sulla faccia per risvegliarsi completamente e poi andò a cercare del cibo. Era da ventiquattro ore che non mangiava, si ricordò improvvisamente, e si sorprese a rimpiangere di aver fatto una fuga tanto precipitosa, senza portarsi dietro nemmeno una pagnotta di pane e un po' di formaggio. Mentre frugava fra gli alberi, rassegnato a un pasto di bacche e radici, si ritrovò a ripensare ai suoi presunti inseguitori. Forse non aveva nessun valido motivo per preoccuparsi. Forse nessuno gli dava la caccia. Dopo tutto, perché mai avrebbero dovuto aver-

cela con lui? Era Allanon che volevano. Lo Gnomo era stato chiaro in proposito. Probabilmente, dopo che lui era fuggito, se n'erano andati per i fatti loro, cercando il Druido altrove. Se questo era vero, si stava ammazzando di fatica per nulla.

Ma, naturalmente, se si sbagliava...

D'autunno le bacche selvatiche erano rare, così Jair fu costretto ad accontentarsi di radici commestibili e qualche gambo di rabarbaro selvatico. Anche se era insoddisfatto del cibo, alla fine del pasto si sentiva abbastanza ottimista. Rone Leah non avrebbe potuto cavarsela meglio, decise. Aveva sopraffatto quello Gnomo, preso le Pietre Magiche sotto il naso di una Mortombra e di una pattuglia di Gnomi Cacciatori, era fuggito dalla Valle e ora si stava avviando verso Leah. Impiegò un attimo per immaginare la faccia sorpresa della sorella quando le avrebbe raccontato tutto.

E all'improvviso gli venne in mente che non poteva essere sicuro di rivederla, e ne fu sconvolto. Allanon la stava portando nel cuore di quella entità maligna che aveva invaso la sua casa, costringendolo a fuggire dalla Valle. Ricordò di nuovo quello che aveva provato in sua presenza... quel terribile, opprimente senso di panico. Brin stava andando là dove viveva quel male, dove non c'era soltanto una Mortombra, ma molte. Contro di esse non aveva che la forza della magia del Druido e la sua canzone magica. Come poteva sperare di opporsi a simili creature? E se l'avessero scoperta prima che riuscisse a trovare il libro..?

Non poté completare il pensiero. Benché avessero personalità e carattere diversi, Jair e sua sorella erano molto vicini. Lui le voleva bene e non poteva sopportare l'idea che le accadesse qualcosa. Si rammaricò più che mai di non averla potuta accompagnare nell'Anar.

Bruscamente diede un'occhiata a occidente, dove il sole stava scendendo fra le cime degli alberi. La luce si stava spegnendo rapidamente ormai, ed era ora di attraversare il fiume e di proseguire il viaggio verso est. Tagliò una serie di rami, usando il coltello lungo, e li legò insieme con strisce di corteccia di pino per costruire una piccola zattera sulla quale collocare i suoi indumenti. Non aveva nessuna voglia di camminare tutto bagnato nella fredda notte autunnale, così avrebbe attraversato il fiume nudo e si sarebbe rivestito sull'altra sponda.

Quando ebbe finito la zattera, la portò fino alla riva e improvvisamente ricordò uno dei consigli del vecchio battitore. Avevano parlato dei vari trucchi per seminare un inseguitore. L'acqua era il modo migliore per mascherare le proprie tracce, aveva dichiarato il vecchio nella sua maniera e-

nigmatica. Era impossibile ritrovare le tracce di qualcuno nell'acqua... a meno che, naturalmente, non si fosse tanto stupidi da scendere in un'acqua così poco profonda da lasciare le orme nel fango. Dunque, l'acqua profonda... era la soluzione migliore. La corrente porta sempre a valle, e anche se il tuo inseguitore fosse giunto fino all'orlo dell'acqua e avesse capito che eri passato dall'altra parte - naturalmente non era indispensabile farlo, ma questo era un altro trucco - doveva pur sempre ritrovare le tue tracce sull'altra sponda. Così - e questa era la sua trovata geniale - la soluzione migliore consisteva nel guadare a monte, poi nuotare nelle acque profonde in modo da approdare sull'altra sponda in un punto più alto rispetto a quello dove le sue tracce finivano. Poiché l'inseguitore certo sapeva che la corrente avrebbe portato a valle, non è vero... dove credi che ti cercherebbe? Non penserebbe certo di cercarti a monte.

Jair era rimasto molto colpito da questa astuzia e decise ora di metterla alla prova. Forse non l'inseguivano, ma non poteva esserne certo. Era ancora a due giorni di viaggio da Leah. Se qualcuno gli dava la caccia, questo trucco del vecchio battitore avrebbe potuto dargli un bel vantaggio.

Così si tolse gli stivali, se li infilò sotto un braccio con la zattera, poi guadò a monte per diverse centinaia di metri fin dove il corso del fiume si restringeva. Sono abbastanza lontano, decise. Si tolse gli indumenti, li mise sulla zattera e si inoltrò nelle acque fredde del fiume.

La corrente lo afferrò quasi subito, spingendolo rapidamente a valle. Lui si lasciò andare, nuotando con essa; tenendo con forza la zattera con la mano destra, piegò ad angolo, dirigendosi verso l'altra sponda. Frammenti di rami e arbusti gli passavano vicino, turbinando, ruvidi e freddi al tatto, e i suoni della foresta furono inghiottiti dal ribollire dell'acqua. Sopra, il cielo diventava più scuro mentre il sole scendeva dietro le cime degli alberi. Jair continuava a nuotare, e la sponda opposta del fiume si avvicinava.

Poi, finalmente, i suoi piedi toccarono il fondo, muovendosi nel fango molle, e Jair si alzò, sentendo l'aria fredda della notte sulla nelle. Dopo aver tolto in gran fretta gli indumenti dalla zattera, la spinse di nuovo nella corrente e rimase a guardarla mentre si allontanava turbinando. Un attimo dopo era sulla terra asciutta, si scrollava l'acqua di dosso e si vestiva. Gli insetti gli passavano accanto ronzando, frammenti di suono nell'oscurità. Sulla riva da cui era venuto, gli alberi della foresta erano neri steli nella foschia notturna che si addensava.

Fra quegli steli, qualcosa improvvisamente si mosse.

Jair s'immobilizzò, gli occhi fissi sul punto da cui era giunto quel guizzo.

Ma qualsiasi cosa fosse stato, ora era scomparso. Inspirò a fondo. Gli era parso - solo per un istante - di vedere un uomo.

Lentamente, con cautela, ritornò al riparo degli alberi dietro di lui, sempre tenendo d'occhio l'altra sponda, aspettando di rivedere quel movimento. Ma non accadde niente. Finì in fretta di vestirsi, controllò che le Pietre Magiche fossero ancora al sicuro nella sua tunica, poi si voltò e si inoltrò silenziosamente nella foresta Probabilmente si era sbagliato, si disse.

Camminò tutta la notte, di nuovo orientandosi con l'aiuto della luna e delle stelle visibili a tratti fra le cime degli alberi. Quando gli alberi si facevano più radi, trotterellava, meno certo ora di non essere inseguito. Prima si era sentito al sicuro, quando era rimasto solo e aveva ripensato ai pochi attimi trascorsi in casa sua con quella entità nera così vicina. Ma l'idea che qualcuno o qualcosa si nascondesse laggiù e lo stesse inseguendo, gli riportò quel senso di panico. Sudava, nonostante il freddo della notte autunnale, i sensi all'erta per la paura. Di tanto in tanto, i suoi pensieri tornavano a Brin, e se la immaginava sola come lui... sola e braccata. Desiderò che ora fosse lì con lui.

Quando venne l'alba, camminava ancora. Non era uscito dal Duln, e quel senso di inquietudine non l'aveva abbandonato. Era stanco, ma non al punto di avere bisogno di dormire immediatamente. Continuò a camminare mentre il sole si alzava davanti a lui in una bruma dorata, e nastri sottili di luce penetravano nel grigio della foresta, facendo riverberare i colori dell'arcobaleno dalle foglie umide e dal muschio verde smeraldo.

Di tanto in tanto si sorprendeva a guardare indietro, sul chi vive.

Dopo diverse ore la foresta terminò e apparvero le praterie ondulate, la soglia della lontana barriera azzurrina delle montagne. Qui si respirava un'atmosfera calda e amichevole, e gli spazi aperti lo fecero immediatamente sentire più a suo agio. Mentre si inoltrava nella prateria, cominciò a riconoscere la campagna circostante. Ere già venuto da queste parti durante una visita a Leah appena un anno prima, quando Rone lo aveva portato al suo capanno ai piedi delle montagne, per poi andare a pescare nei laghi. Per raggiungerlo, doveva proseguire verso est per altre due ore, ma lì avrebbe trovato un buon letto e riparo per il resto del giorno, così sarebbe potuto ripartire fresco e riposato al tramonto. L'idea del letto lo spronò.

Ignorando la stanchezza, Jair continuò ad avanzare verso est attraverso le praterie; la cerchia delle montagne si allargava davanti a lui man mano che si avvicinava. Una o due volte si girò a guardare la campagna da cui era venuto, ma ogni volta il paesaggio era vuoto.

Era mezzogiorno quando raggiunse il capanno, una costruzione di legno e pietre nascosta in un boschetto di alti pini al limitare del bosco. Era situato su un pendio che dava sulle praterie ma, nascosto com'era dagli alberi, lo si vedeva solo a distanza ravvicinata. Sfinito, Jair salì barcollando i gradini di pietra fino alla porta, si voltò per cercare la chiave che Rone teneva nascosta in una fessura delle pietre, poi vide che la serratura era rotta. Con cautela, sollevò il chiavistello e sbirciò dentro. Non c'era nessuno.

Naturalmente, borbottò fra sé, gli occhi pesanti di sonno. Perché doveva essere altrimenti?

Chiusa la porta dietro di sé, diede una rapida occhiata all'interno immacolato - mobili di legno e cuoio, scaffali con provviste e utensili per cucinare, un bancone e un caminetto di pietra - e, grato, percorse il breve corridoio in fondo alla stanza principale che conduceva alle camere da letto. Si fermò davanti alla prima porta che trovò, fece scorrere il saliscendi, la spalancò e crollò sull'ampio letto di piume.

Pochi secondi dopo era addormentato.

Era quasi buio quando si svegliò. Fra le tendine della camera, il cielo autunnale era di un blu profondo, con pallide striature di luce. Un rumore lo aveva svegliato, un rumore strascicato di stivali sul pavimento di legno.

Senza nemmeno pensare, scattò in piedi e, ancora mezzo addormentato, si diresse rapidamente verso la porta della camera da letto e sbirciò fuori. La stanza principale era vuota, immersa nell'ombra. Sbatté le palpebre, frugando con gli occhi l'oscurità. Poi vide qualcosa.

La porta sul davanti era aperta.

Uscì nel corridoio, ancora assonnato, incredulo.

«Stai facendo un'altra passeggiata, ragazzo?» chiese una voce familiare alle sue spalle.

Si girò freneticamente... ma non abbastanza. Qualcosa lo colpì violentemente su un lato della faccia, e una fontana di luci gli esplose davanti agli occhi. Cadde a terra, sprofondando nel buio.

V

Era ancora estate là dove il Mermidon usciva da Callahorn e sfociava nell'ampia distesa del Lago Arcobaleno. Era un paesaggio verdeggiante, un insieme composito di praterie e foreste, di colline e montagne. L'acqua del fiume e dei suoi numerosi affluenti nutriva la terra e la manteneva umida.

Ogni alba, la nebbia leggera che saliva dal lago veleggiava verso nord, si dissolveva e si amalgamava con la terra, rendendola sempre fertile. Fragranze dolci, umide permeavano l'aria, e l'autunno era ancora lontano.

Brin Ohmsford sedeva sola su un'altura che dominava il punto in cui il fiume sfociava nel lago, e si sentiva in pace. Il giorno era quasi finito, e il sole era un intenso bagliore rossastro a occidente; la sua luce macchiava di cremisi le acque argentee davanti a lei. Nessuna brezza infrangeva la calma della sera imminente, e la superficie del lago era immobile come quella di uno specchio. In alto, da una sponda all'altra, si inarcava il meraviglioso arcobaleno da cui il lago prendeva il nome, le fasce di colore che risaltavano nell'incombente grigio della sera. Gru e anatre scivolavano aggraziate nella luce che si spegneva, lanciando richiami nel silenzio profondo.

I pensieri di Brin vagavano. Erano trascorsi quattro giorni da quando aveva lasciato la sua casa ed era venuta all'est per un viaggio che l'avrebbe portata nel cuore dell'Anar, più lontano di quanto fosse mai stata in vita sua. Le sembrava strano, persino ora, di sapere così poco di quel viaggio. Erano trascorsi quattro giorni ed era ancora quasi come una bambina che si aggrappa con cieca fiducia alla mano della madre. Da Valle d'Ombra erano andati a nord attraverso il Duln, poi a est lungo le rive del Rappahalladran, poi di nuovo verso nord, e poi a est, seguendo le sponde del Lago Arcobaleno fin dove vi sfociava il Mermidon. Mai Allanon le aveva dato una parola di spiegazione.

Lei e Rone gliel'avevano chiesta, naturalmente. Avevano fatto delle domande di tanto in tanto, ma il Druido le aveva ignorate. Più tardi avrebbe spiegato tutto. Più tardi, vi risponderò. Per il momento, limitatevi a seguirmi. Così loro gli avevano ubbidito, diffidenti e sempre più sfiduciati, ripromettendosi di ottenere una spiegazione prima di raggiungere le Terre dell'Est.

Eppure il Druido dava loro ben pochi motivi di credere che sarebbero riusciti nel loro intento. Enigmatico e chiuso in sé, li teneva a distanza. Di giorno, quando viaggiavano, lui cavalcava davanti, ed era evidente che preferiva starsene solo. La notte, quando si accampavano, li lasciava e si inoltrava fra le ombre. Non mangiava né dormiva, il che sembrava sottolineare la differenza fra loro e quindi allargare le distanze. Li sorvegliava come un falco sorveglia la sua preda, senza lasciarli soli un istante.

Fino a ora, corresse lei. La sera del quarto giorno, Allanon inaspettatamente li aveva lasciati. Si erano accampati lì dove il Mermidon sfociava nel Lago Arcobaleno, e il Druido si era allontanato a grandi passi nei bo-

schi lungo il fiume scomparendo senza una parola di spiegazione. I due giovani erano rimasti a guardarlo mentre se ne andava, increduli. Infine, quando era apparso evidente che se n'era veramente andato - per quanto tempo, non potevano sapere - avevano deciso di non indugiare oltre pensando a lui, e si erano messi a preparare il pasto della sera. Il loro entusiasmo per il pesce si era temporaneamente affievolito, dopo averne mangiato per tre giorni, pescandolo prima dalle acque del Rappahalladran e poi da quelle del Lago Arcobaleno. Così, armato di arco e frecce, un'arma il cui uso Menion Leah aveva incoraggiato, Rone era andato alla ricerca di selvaggina. Nel giro di qualche minuto Brin aveva raccolto la legna per il fuoco; poi si era seduta su questa altura, godendosi quella pausa di solitudine.

Allanon! Era un enigma indecifrabile. Impegnato a preservare la terra, era un amico del suo popolo, un benefattore delle razze, che proteggeva da un male al quale da sole non avrebbero potuto resistere. Eppure quale amico trattava la gente come faceva Allanon? Perché teneva tanto accuratamente nascoste le motivazioni di tutto quel che intraprendeva? Talvolta appariva ostile e distruttivo quanto coloro che affermava di combattere.

Era stato il Druido a raccontare a suo padre la storia dell'antico mondo fantastico da cui era nata tutta la magia insieme con le creature che la esercitavano. Buona o cattiva, nera o bianca, la magia era sempre la stessa nel senso che il suo potere era radicato nella forza, saggezza e nelle finalità di chi la usava. In fondo, qual era stata la vera differenza fra Allanon e il Signore degli Inganni nella lotta per assicurarsi il potere della Spada di Shannara? Ciascuno dei due era Druido e aveva appreso la magia dai libri del vecchio mondo. La differenza stava nel carattere di chi la usava, poiché uno era stato corrotto dal potere, mentre l'altro era rimasto puro.

Forse. E forse no. Suo padre avrebbe trovato da ridire in proposito, lo sapeva, e sostenuto che il Druido era stato corrotto dal potere quanto il Signore degli Inganni, ma in un modo diverso. Poiché anche la vita di Allanon era dominata dal potere che esercitava e dai segreti inerenti al suo uso. Anch'egli ne era vittima, benché il suo senso di responsabilità fosse di qualità più elevata e i suoi scopi meno egoisti. A dire il vero, c'era un che di disperatamente triste in Allanon, nonostante il suo atteggiamento aspro, quasi minaccioso. Rifletté per un attimo sul senso di malinconia che il Druido evocava in lei - una tristezza che suo padre non aveva sicuramente mai captato - e si chiese come lei lo avvertisse così intensamente.

«Sono qui!»

Si voltò di soprassalto. Ma era soltanto Rone, che la chiamava dall'accampamento nel boschetto di pini sotto l'altura. Lei si alzò e cominciò a scendere.

«Vedo che il Druido non è ancora tornato» disse il giovane mentre lei si avvicinava. Aveva sulle spalle un paio di galline selvatiche che lasciò cadere a terra. «Forse, se avremo fortuna, non tornerà più.»

Lei lo guardò stupita. «Forse non sarebbe una gran fortuna.»

Lui si strinse nelle spalle. «Dipende da che punto di vista consideri la faccenda.»

«Spiegami il tuo punto di vista, Rone.»

Lui aggrottò la fronte. «E va bene. Io non mi fido di lui.»

«E perché?»

«Per via di tutto quel che pretende di essere: capace di proteggere le razze dal Signore degli Inganni e dai Messaggeri del Teschio; dai Demoni nati dall'antico mondo della magia; e ora anche dalle Mortombre. Ma sempre con l'aiuto della famiglia Ohmsford e dei loro amici, ricorda. Conosco bene la storia, Brin. È sempre la stessa. Appare all'improvviso, mette in guardia da un pericolo incombente sulle razze, che solo un membro della famiglia Ohmsford può debellare. Eredi della casa elfa di Shannara e della sua magia... questi sono gli Ohmsford. Prima la spada di Shannara, poi le pietre magiche e ora la canzone magica. Ma c'è sempre qualche lato oscuro, non è vero?»

Brin scosse lentamente la testa. «Che cosa vuoi dire, Rone?»

«Voglio dire che il Druido spunta dal nulla con una storia congegnata in modo da ottenere l'aiuto di Shea o Wil Ohmsford - e ora il tuo - e ogni volta è la stessa cosa. Egli dice soltanto quel che è strettamente indispensabile. Tiene per sé il resto; nasconde una parte della verità. Io non mi fido di lui. Gioca con la vita della gente!»

«E tu credi che lo stia facendo anche con noi?»

Rone inspirò a fondo. «E tu?»

Brin rimase in silenzio per un attimo prima di rispondere. «Non ne sono sicura.»

«Allora nemmeno tu ti fidi di lui?»

«Non ho detto questo.»

Il giovane la fissò un attimo, poi lentamente sedette per terra davanti a lei, incrociando le lunghe gambe davanti a sé. «Allora, che cosa pensi, Brin? Ti fidi o non ti fidi di lui?»

Sedette anche lei. «Non ho ancora veramente deciso.»

«E allora che cosa fai qui, santo cielo?»

Lei sorrise davanti alla sua palese irritazione. «Sono qui, Rone, perché lui ha bisogno di me... e su questo sono convinta che abbia detto la verità. Di tutto il resto non sono sicura. La parte che lui tiene nascosta, dovrò scoprirla da sola.»

«Se ci riuscirai.»

«Troverò un modo.»

«È troppo pericoloso» ribatté lui.

Lei si alzò, sorridendo, e gli si avvicinò. Lo baciò con dolcezza sulla fronte. «Ecco perché ho voluto che venissi anche tu, Rone Leah... perché fossi il mio protettore. Non è forse per questo che sei venuto?» Lui avvampò e mormorò qualche parola incomprensibile, e lei rise suo malgrado. «Perché non rimandiamo questa discussione e ci occupiamo invece di quei volatili? Muoio di fame.»

Fece un piccolo fuoco da campo mentre Rone puliva le galline. Poi le cucinarono e le mangiarono insieme con una piccola porzione di formaggio, bevendo della birra. Consumarono il pasto in silenzio, seduti in cima alla piccola altura, osservando il cielo che scuriva, mentre le stelle e la falce della luna gettavano la loro pallida luce argentea sulle acque del lago.

Quando ebbero finito, la notte era caduta e Allanon non era ancora tornato.

«Brin, ricordi quel che hai detto prima, che io sono qui per proteggerti?» le chiese Rone dopo che furono tornati accanto al fuoco. Lei annuì. «Bene, è vero... io sono qui per proteggerti. Non permetterò che ti succeda niente... mai. Credo che tu lo sappia.»

Si interruppe, esitando, e Brin sorrise nel buio. «Lo so.»

«Bene» fece lui, muovendosi a disagio; infine sollevò il fodero consunto della Spada di Leah. «Sono qui anche per un altro motivo. Spero che tu lo possa capire. Sono qui per dimostrare qualcosa a me stesso.» Esitò di nuovo, annaspando alla ricerca delle parole giuste. «Sono un Principe di Leah, ma è solo un titolo. L'ho ricevuto nascendo, come i miei fratelli... che sono tutti più vecchi di me. E questa spada, Brin...» Sollevò il fodero e l'arma che custodiva. «Non è veramente mia; è del mio bisnonno, Menion Leah. Lo è sempre stata, da quando lui la portò con sé alla ricerca della Spada di Shannara. La porto con me, insieme con l'arco di frassino, perché così faceva Menion e perché io vorrei essere come lui. Ma non lo sono.»

«Non puoi saperlo» ribatté lei prontamente.

«Questo è il punto» proseguì lui. «Non ho mai fatto nulla per scoprire

che cosa sono. Ed è anche per questo che sono qui. Voglio sapere. Fu così che Menion Leah scoprì se stesso... partendo per un'impresa, come protettore di Shea Ohmsford. Forse anche per me sarà così.»

Brin sorrise. «Forse. A ogni modo, sono contenta che tu me l'abbia detto.» Fece una pausa. «Ora ti dirò un segreto. Io sono venuta per lo stesso motivo. Anch'io ho qualcosa da dimostrare a me stessa. Non so se riuscirò a fare quello che Allanon si aspetta da me; non so se sono abbastanza forte. Ho avuto il dono della canzone magica da quando sono nata, ma non ho mai saputo a cosa dovesse servire. Ci deve essere un motivo, ne sono certa. Forse lo apprenderò da Allanon.»

Gli mise una mano sul braccio. «Come vedi, non siamo poi così diversi, vero, Rone?»

Parlarono ancora un poco, sempre più assonnati man man che il tempo passava e la stanchezza di quel giorno di viaggio li sopraffaceva. Alla fine tacquero, e allargarono per terra i loro giacigli. Fredda e limpida, la notte d'autunno li avvolse nella sua pace e solitudine mentre si stendevano accanto alle braci del fuoco e si avviluppavano nelle coperte.

Pochi minuti dopo erano addormentati.

Nessuno dei due vide l'alta figura avvolta nel mantello nero, all'ombra dei pini appena oltre la luce del fuoco.

Quando si svegliarono il mattino successivo, Allanon era là. Stava seduto a qualche metro da loro su un tronco cavo, la sua figura alta, scarna, spettrale nella luce grigia dell'alba appena spuntata. Rimase a osservarli in silenzio mentre si alzavano, lavavano e mangiavano una leggera colazione, senza dare alcuna spiegazione sulla sua assenza. Più di una volta i due giovani guardarono apertamente nella sua direzione, ma lui sembrò ignorarli. Soltanto dopo che ebbero impacchettato le coperte e gli utensili da cucina e portato i cavalli da sellare, finalmente si alzò e si avvicinò.

«C'è stato un cambiamento di piani» annunciò. Lo fissarono in silenzio. «Non andiamo più a est. Andiamo a nord verso i Denti del Drago.»

«I Denti del Drago?» ripeté Rone, contrariato. «Perché?»

«Perché è necessario.»

«Necessario per chi?» sbottò il giovane.

«Sarà soltanto per un giorno o due.» Ora Allanon aveva rivolto la sua attenzione a Brin, ignorando il giovanotto incollerito. «Devo fare una visita. Quando sarà finita, punteremo di nuovo verso est e completeremo il nostro viaggio.»

«Allanon.» Brin pronunciò il suo nome con dolcezza. «Spiegaci perché

dobbiamo andare a nord.»

Il Druido esitò, mentre il suo viso si incupiva. Poi annuì. «Benissimo, la notte scorsa ho ricevuto un richiamo da mio padre. Mi ordina di andare da lui, e devo ubbidirgli. In vita, egli era il Druido Bremen. Ora la sua ombra emerge dall'aldilà attraverso le acque del Perno dell'Ade, nella Valle d'Argilla. Fra tre giorni, prima dell'alba, mi parlerà.»

Bremen, l'unico sfuggito al massacro dei Druidi riuniti in consiglio a Paranor, quando il Signore degli Inganni aveva fatto irruzione dal Nord durante la Seconda Guerra delle Razze; colui che aveva forgiato la Spada di Shannara. È tutto così lontano, pensò Brin, mentre la storia leggendaria le tornava alla memoria. Una settantina di anni fa, Shea Ohmsford aveva seguito Allanon nella Valle d'Argilla e aveva visto l'ombra di Bremen alzarsi dal Perno dell'Ade, per parlare con suo figlio, per avvertirlo di quello che l'aspettava, per formulare profezie...

«Può prevedere il futuro, non è vero?» chiese improvvisamente Brin, ricordando che l'ombra aveva predetto il destino di Shea. «Ne parlerà?»

Allanon scosse il capo dubbioso. «Forse. E comunque, rivelerà soltanto frammenti di quel che deve essere, poiché il futuro non è ancora completamente formato e deve quindi necessariamente restare velato dal dubbio. Solo certe cose possono essere rese note. Ma nemmeno queste sono sempre accessibili alla nostra comprensione.» Si strinse nelle spalle. «In ogni caso, mi ha chiamato. Non l'avrebbe fatto se non per motivi gravi, urgenti.»

«Non mi piace questa storia» dichiarò Rone. «Perderemo altri tre giorni e forse anche più... il tempo che ci basterebbe per entrare e uscire dall'Anar. Le Mortombre ti cercano già. Lo hai detto tu stesso. Così gli diamo proprio il tempo che gli serve per trovarti... e per trovare Brin.»

Gli occhi del Druido lo fissavano, freddi e duri. «Ti assicuro che non le faccio correre inutilmente dei rischi, Principe di Leah. E nemmeno a te.»

Rone avvampò per la collera; Brin fece un passo avanti e gli prese una mano. «Aspetta, Rone. Forse andare al Perno dell'Ade è una buona idea. Forse impareremo qualcosa riguardo al futuro che potrà esserci di aiuto.»

Il giovane teneva lo sguardo fisso su Allanon. «Sapere qualcosa di più su quello che sta accadendo, questo ci aiuterebbe veramente!» sbottò.

«Ah!» L'esclamazione fu un rapido sussurro, e la figura di Allanon sembrò improvvisamente diventare ancora più alta. «Quale parte della verità vuoi che ti riveli, Principe di Leah?»

Rone teneva duro. «Questa, Druido. Racconti a Brin che deve seguirti

nelle Terre dell'Est perché tu non hai il potere necessario a penetrare la barriera che protegge il libro della magia nera... tu, che custodisci i segreti dei Druidi, tu che possiedi abbastanza potere da distruggere i Messaggeri del Teschio e i Demoni! Eppure hai bisogno di lei. E che cos'ha lei che tu non hai? La canzone magica. Niente di più. Una canzone che non ha nemmeno il potere delle Pietre Magiche! È una magia-giocattolo che cambia il colore delle foglie e fa fiorire i boccioli. Che tipo di potere è mai questo?»

Allanon lo fissò in silenzio un attimo e poi sorrise, un sorriso debole, triste. «Che tipo di potere?» mormorò. Guardò improvvisamente Brin. «Anche tu nutri questi dubbi? Vuoi capire meglio l'importanza della canzone magica? Vuoi che ti illustri qualcosa dei suoi possibili usi?»

Si era espresso in tono freddo, distaccato, ma Brin annuì. «Sì.»

Il Druido le passò accanto a grandi passi, afferrò le redini del suo cavallo e montò in sella. «Vieni allora, ti farò vedere, fanciulla.»

In silenzio cavalcarono verso nord lungo il Mermidon, facendosi strada attraverso il terreno sassoso della foresta, mentre la luce dell'alba si faceva strada fra gli alberi alla loro sinistra, e le ombre delle Montagne di Runne erano come una scura muraglia alla loro destra. Cavalcarono per oltre un'ora, una processione cupa, silenziosa. Poi infine il Druido diede l'alt, e smontarono.

«Lasciate i cavalli» ordinò.

Camminarono verso ovest, inoltrandosi nella foresta; il Druido guidò i due giovani lungo un'altura fino a una conca boscosa. Dopo aver faticato diversi minuti per aprirsi un varco nell'intrico del sottobosco, Allanon si fermò e si voltò.

«Tocca a te, Brin.» Indicò la boscaglia davanti a loro. «Fingi che questa conca sia la barriera di magia nera attraverso la quale devi passare. Come useresti la canzone magica per farti strada?»

Lei si guardò intorno, incerta. «Non ne sono sicura...»

«Non ne sei sicura?» Scosse la testa. «Pensa a come hai usato la magia. L'hai usata, come ha accennato il Principe di Leah, per dare colori autunnali alle foglie di un albero? L'hai usata per far fiorire dei boccioli, per far spuntare delle gemme sugli alberi, per far crescere delle piante?» Lei annuì. «L'hai usata, dunque, per modificare colori e forme e comportamento. Fa' la stessa cosa anche qui. Fa' in modo che la boscaglia ti apra un varco.»

Brin lo guardò un istante e poi annuì. Non aveva mai preteso tanto da se stessa, e non era convinta di riuscirci. Inoltre, era passato molto tempo da quando aveva usato la magia. Ma avrebbe tentato. Sommessamente co-

minciò a cantare. La sua voce era bassa e uniforme, la canzone si fondeva con i suoni della foresta. Poi lentamente cambiò tono, e la voce si alzò finché tutto il resto sprofondava nel silenzio. Le parole vennero, improvvisate, spontanee, suggerite dall'intuito, mentre Brin si protendeva verso la boscaglia che bloccava il passaggio. Lentamente, il groviglio arretrò, foglie e rami si ritirarono in nastri lucidi, serpeggianti di verde.

Un attimo dopo, un varco si era aperto fino al centro della conca.

«Abbastanza semplice, non credi?» fece il Druido. La sua non era una domanda ma una constatazione. «Vediamo dove ci conduce il tuo sentiero.»

Riprese a camminare, il mantello nero stretto intorno al corpo. Brin lanciò una rapida occhiata a Rone che, perplesso, alzò le spalle. Seguirono Allanon. Pochi secondi dopo si fermò di nuovo, questa volta indicando un olmo dal tronco ricurvo e come atrofizzato all'ombra di una quercia alta, robusta. I rami dell'olmo si erano intrecciati a quelli della quercia, contorcendosi verso l'alto nell'inutile sforzo di raggiungere la luce del sole.

«Questa volta sarà un po' più difficile, Brin» disse all'improvviso Allanon. «L'olmo starebbe assai meglio se il sole potesse raggiungerlo. Voglio che tu lo raddrizzi, e che liberi i suoi rami da quelli della quercia.»

Brin guardò i due alberi con aria dubbiosa. Sembravano così avvinghiati l'uno all'altro. «Non credo di riuscirci» disse a bassa voce.

«Prova.»

«La magia non è abbastanza forte...»

«Prova lo stesso» tagliò corto lui.

Così Brin cantò, e la canzone inghiottì i suoni della foresta finché non vi fu altro, risuonando limpida e nitida nell'aria mattutina. L'olmo fu scosso da un brivido, i suoi rami vibrarono in risposta. Brin aumentò il tono della voce, avvertendo la resistenza dell'albero, e le sue parole diventarono più pressanti. Il tronco ricurvo, stentato dell'olmo si districò dalla quercia, con i rami che si scorticavano e si laceravano, mentre le foglie venivano strappate violentemente dai gambi.

Poi, con un movimento improvviso, sconvolgente, l'intero albero sembrò sollevarsi verso l'alto ed esplodere in una pioggia di frammenti di rami, ramoscelli e foglie che caddero per tutta la conca. Esterrefatta, Brin indietreggiò, barcollando, proteggendosi il viso con le mani, mentre la canzone magica si spegneva bruscamente. Sarebbe caduta se Allanon non l'avesse presa fra le braccia, sorreggendola finché la pioggia di rami e foglie cessò; poi la fece voltare verso di sé.

«Che cosa è successo...?» cominciò lei, ma lui le mise rapidamente un dito sulle labbra.

«Potere, fanciulla della Valle» mormorò. «Nella tua canzone magica c'è molto più potere di quanto tu avessi immaginato. Quell'olmo non poteva liberarsi dalla quercia. I suoi arti erano troppo rigidi, troppo avvinghiati a quelli della quercia. Tuttavia la tua canzone era irresistibile. E quindi non poté far altro che sradicarsi... anche se questo significava distruggersi.»

«Allanon!» esclamò Brin, scuotendo incredula la testa.

«Tu hai questo potere, Brin Ohmsford. Come per tutte le cose della magia, esso ha un lato oscuro e un lato luminoso.» Il volto del Druido le si avvicinò. «Hai giocato a cambiare i colori delle foglie di un albero. Pensa a quello che accadrebbe se tu portassi fino alle sue logiche conclusioni il cambiamento stagionale da te innescato. L'albero passerebbe dall'autunno all'inverno, dall'inverno alla primavera, da una stagione all'altra. Fino a compiere l'intero ciclo della sua vita. E morrebbe.»

«Druido» sibilò Rone, minaccioso, e fece un passo avanti, ma bastò una sola occhiata dell'altro per immobilizzarlo.

«Resta dove sei, Principe di Leah. Lascia che sappia la verità.» Gli occhi neri cercarono di nuovo quelli di Brin. «Hai usato la canzone magica come un giocattolo curioso perché non riuscivi a immaginare nessun'altra possibilità. Eppure tu sapevi che significava ben altro, fanciulla della Valle... sempre, nel tuo intimo, l'hai saputo. La magia elfa è ben altro, da sempre. La tua è la magia delle Pietre Magiche che, nel passare dal sangue di tuo padre al tuo, ha assunto nuova forma. In te vi è un potere che trascende ogni altro mai esistito... forse latente, ma il cui potenziale è inconfondibile. Considera per un attimo la natura di questa magia che tu possiedi. La canzone magica può cambiare il comportamento di qualsiasi cosa vivente! Non capisci cosa significa? Puoi costringere una boscaglia aggrovigliata ad aprirti un varco, là dove prima non era possibile. Puoi costringere due alberi avvinghiati a separarsi, a costo di frantumarsi per lo sforzo. Se puoi dare colore alle foglie, puoi anche portarglielo via. Se puoi far fiorire dei boccioli, puoi anche farli appassire. Se puoi dare la vita, Brin, puoi anche toglierla.»

Lei lo fissò inorridita. «Che cosa dici?» sussurrò con voce rauca. «Che la canzone magica può uccidere? Che io la userei per uccidere? Credi...»

«Mi hai chiesto di mostrarti come può essere usata» rispose Allanon, interrompendo le sue proteste. «Ho fatto semplicemente quel che desideravi. Ma ora, credo, non dubiterai più che quella magia è assai più potente di

quanto pensassi.»

Il volto bruno di Brin era avvampato per la collera. «Non ne dubito più, Allanon. E nemmeno tu dovresti dubitare... che io possa mai usarla per uccidere! Mai!»

Il Druido sosteneva il suo sguardo, ma i lineamenti duri si addolcirono un poco. «Nemmeno per salvare la tua vita? O forse la vita del giovane Rone? Nemmeno per quello?»

«No, mai» rispose lei guardandolo dritto negli occhi.

Il Druido rimase a scrutarla un attimo ancora... come per misurare in qualche modo la profondità del suo impegno. Poi bruscamente si voltò e si diresse verso il pendio della conca.

«Hai visto a sufficienza, Brin. Ora dobbiamo proseguire il nostro viaggio. Rifletti su quel che hai appreso.»

La sagoma scura scomparve nella boscaglia. Brin era rimasta dove lui l'aveva lasciata, e si accorse all'improvviso che le tremavano le mani. L'albero! Il modo in cui si era frantumato, spaccato...

«Brin.» Rone le era accanto, e le stringeva le spalle. Lei sussultò a quel contatto. «Non possiamo continuare con lui... non è più possibile. Gioca con noi come ha fatto con tutti gli altri. Lascia perdere Allanon e la sua assurda missione e ritorna subito con me alla Valle.»

Lei lo fissò un attimo, poi scosse la testa. «No. Era necessario che vedessi quello che ho visto.»

«Niente di tutto ciò è necessario, per il cielo!» Rone si scostò, stringendo il pomo della Spada di Leah. «Se farà ancora qualcosa del genere, non ci penserò due volte...»

«No, Rone.» Posò le mani su quella del giovane. Era di nuovo calma, rendendosi improvvisamente conto di non aver tenuto conto di una cosa. «Non l'ha fatto semplicemente per spaventarmi o intimorirmi. L'ha fatto per insegnarmi, e anche perché il tempo incalza. Glielo si leggeva negli occhi. Non te ne sei accorto?»

Lui scosse la testa. «Non ho visto nulla. Perché tutta questa fretta?»

Lei guardò in direzione del Druido. «C'è qualcosa che non va. Qualcosa.»

Pensò di nuovo alla distruzione dell'albero, alle parole di avvertimento di Allanon, e al proprio voto. Mai. Tornò rapidamente a guardare Rone. «Credi che potrei usare la canzone magica per uccidere?» chiese a bassa voce.

«No» rispose lui, dopo un attimo solo di esitazione.

Nemmeno per salvare la tua vita? si domandò. E se non fosse un albero a minacciarti, ma una creatura vivente? La distruggerei per salvarti? Oh, Rone, e se fosse un essere umano?

«Sei sempre disposto ad accompagnarmi in questo viaggio?» gli chiese.

Lui uscì nel suo sorriso più galante. «Fino al momento in cui prenderemo quel maledetto libro e lo faremo a pezzi.»

Poi si chinò a sfiorarle la bocca con un bacio, e lei sollevò le braccia stringendolo a sé. «Andrà tutto bene» lo sentì dire.

«Lo so» rispose lei.

Ma non ne era più sicura.

VI

Quando Jair Ohmsford riprese conoscenza, si trovò legato mani e piedi a un albero. Non era più nel capanno, ma in una radura protetta da abeti fitti che incombevano sopra di lui come sentinelle di guardia. Un paio di metri davanti a lui bruciava un piccolo fuoco che diffondeva il suo bagliore nell'oscurità densa di ombre degli alberi silenziosi. La notte era scesa sulla terra.

«Ti sei svegliato di nuovo, ragazzo?»

La familiare voce ironica veniva dal buio alla sua sinistra, e Jair voltò lentamente la testa, cercandone l'origine. Una figurina tozza, immobile era accovacciata poco lontano dal fuoco. Jair fece per rispondere, poi capì di non essere soltanto legato, ma anche imbavagliato.

«Oh, sì, mi dispiace» proseguì l'altro. «Ho dovuto metterti il bavaglio per forza. Non potevo permettere che tu usassi la tua magia su di me un'altra volta, non è vero? Hai idea di quanto tempo ho impiegato per uscire da quel recipiente?»

Jair si afflosciò contro il tronco dell'albero, mentre gli tornavano alla memoria gli ultimi eventi. Lo Gnomo alla locanda... era stato lui a inseguirlo, lo aveva raggiunto al capanno di Rone, e l'aveva colpito alle spalle...

Sussultò a quel ricordo, tanto più che la testa gli pulsava ancora.

«Bella trovata, quella cosa con i serpenti» fece lo Gnomo, ridacchiando. Si alzò e si avvicinò al fuoco, sedendosi a gambe incrociate davanti al prigioniero. Gli stretti occhi verdi lo studiavano con interesse. «Ti credevo un tipo innocuo, ragazzo... non un cucciolo di Druido. Peggio per me, eh? Io ero così sicuro che, per la paura, tu mi avresti detto tutto quello che volevo

sapere... che mi avresti detto qualsiasi cosa, pur di liberarti di me. E tu invece no. Mi hai fatto spuntare quei serpenti sulle braccia e mi hai scaraventato quel grosso ramo in testa, ecco che cosa mi hai fatto. Una fortuna se sono vivo!»

Inclinò leggermente la grossa faccia gialla. «Certo, quello è stato il tuo errore.» Alzò bruscamente un dito tozzo. «Avresti dovuto finirmi. Ma non lo hai fatto, e questo mi ha dato un'altra possibilità. Può darsi che, essendo uno della Valle, tu la pensi così. Dopo che sono uscito da quel recipiente per la legna, ti ho inseguito come una volpe insegue un coniglio. Un bel guaio per te, dato che non avevo nessuna intenzione di lasciarti sfuggire, dopo quel che mi avevi fatto passare. No, per tutti i diavoli! Quegli altri stupidi, li avresti seminati facilmente. Ma con me non potevi farcela. Ti ho tenuto dietro tre giorni. Per poco non ti ho preso al fiume, ma tu l'avevi già attraversato e non potevo trovare le tue tracce di notte. Ho dovuto aspettare. Ma ti ho sorpreso mentre dormivi in quel capanno, vero?»

Rise allegramente e Jair avvampò per la collera. «Oh, non avercela con me. Ho fatto soltanto il mio lavoro. Inoltre, era una questione di orgoglio. In vent'anni nessuno mi aveva mai messo veramente alla prova. E poi arriva questo ragazzino. Non potevo sopportarlo. Oh, be', ho proprio dovuto darti quel colpo. Come ho detto, non potevo correre rischi con la magia.»

Si alzò, si avvicinò di qualche passo, la faccia rugosa tutta raggrinzita per la curiosità. «Era magia, non è vero? Come hai imparato? È la voce, vero? Fai venire i serpenti usando la tua voce. Un bel trucco. Mi hai fatto morire di paura, e non credevo che ci fosse ancora qualcosa che potesse spaventarmi.» Si interruppe. «Tranne forse le Mortombre.»

A sentire quel nome gli occhi di Jair scintillarono di sgomento. Lo Gnomo se ne accorse e annuì. «Certo che fanno paura. Nere da capo a piedi. Nere come la notte. Non vorrei proprio che mi dessero la caccia. Non so come hai fatto a eludere quella a casa tua...»

Si interruppe improvvisamente e si chinò verso di lui. «Hai fame, ragazzo?» Lo Gnomo lo guardò con aria pensierosa per un attimo, poi si raddrizzò. «Ti dirò una cosa. Ti allento il bavaglio e ti do da mangiare se mi prometti di non usare la magia. Comunque non ti servirebbe a niente, legato come sei a quell'albero... a meno che quei tuoi serpenti non riescano a tagliare le corde. Ti darò da mangiare e potremo fare quattro chiacchiere. Gli altri non arriveranno fino a domani mattina. Che ne dici?»

Jair ci pensò un attimo, poi annuì. Moriva di fame.

«D'accordo, allora.» Lo Gnomo si avvicinò e gli tolse il bavaglio. Con

una mano gli strinse forte il mento. «La tua parola ora... Niente magia.»

«Niente magia» ripeté Jair con una smorfia di dolore.

«Bene, bene.» Lo Gnomo lo lasciò andare. «Tu sei un tipo che mantiene la parola data, scommetto. Un uomo vale soltanto se sa mantenere la sua parola.» Si chinò per prendere una borraccia di cuoio che portava alla vita, tolse il tappo e la avvicinò alla bocca del ragazzo. «Bevi. Forza, una bella sorsata.»

Jair sorseggiò quel liquido sconosciuto, la gola asciutta e contratta. Era una birra, aspra e amara, e la sentì bruciare mentre andava giù, fino a togliergli il respiro. Si ritrasse e lo Gnomo richiuse la borraccia e se la riappese alla vita. Poi si accoccolò per terra sorridendo.

«Mi chiamo Slanter.»

«E io Jair Ohmsford.» Jair faticava ancora a deglutire. «Ma certo questo lo sapevi già.»

Slanter annuì. «Sì. Ma avrei dovuto sapere qualcos'altro, a quanto pare. Mi hai fatto faticare parecchio per raggiungerti.»

Jair aggrottò la fronte. «Come hai fatto? Non credevo che nessuno potesse riuscirci.»

«Ah, già!» esclamò lo Gnomo, aspirando rumorosamente col naso. «Be', non è stata un'impresa facile, ma io non sono un tipo qualunque.»

«Che vuoi dire?»

Slanter scoppiò a ridere. «Voglio dire che sono un battitore, ragazzo. È il mio mestiere. E sono il più bravo di tutti. È per questo che mi hanno fatto venire. Dovevo seguire le tracce di qualcuno.»

«Le mie?» chiese Jair esterrefatto.

«No, no... quelle del Druido! Quel tipo che chiamano Allanon. Era lui che inseguivo. Tu sei semplicemente finito sul mio cammino al momento sbagliato.»

Un'espressione disorientata apparve sul volto del ragazzo. Questo Gnomo era un battitore? Non c'era proprio da stupirsi se non era riuscito a seminarlo come avrebbe fatto con chiunque altro. Ma inseguire Allanon...?

Slanter scosse la testa, con aria stanca, e si alzò. «Sta' a sentire, ti spiegherò tutto, ma prima mangiamo un boccone. Ti ho dovuto portare a spalle da quel capanno per tre chilometri, e forse sembri piccolo, ma pesi più di quanto si immaginerebbe. Mi è venuto un bell'appetito mentre riposavi. Siediti, da bravo... e metterò qualcosa sul fuoco.»

Andò a prendere uno zaino sull'altro lato della radura, ne tirò fuori qualche utensile da cucina e nel giro di pochi minuti uno stufato di carne e ver-

dure cuoceva sul fuoco. Il profumo del cibo si diffuse attraverso l'aria notturna fino alle narici di Jair, e cominciò a venirgli l'acquolina in bocca. Si accorse di essere fuori di sé dalla fame. Non aveva avuto un pasto decente da quando aveva lasciato la locanda. Inoltre, doveva tenersi in forze se voleva avere qualche possibilità di sfuggire a quel tipo, ed era ben deciso a farlo alla prima occasione.

Quando lo stufato fu pronto, Slanter lo portò vicino all'albero e, nutrendolo con un cucchiaio, divise il pasto con Jair. Il cibo aveva un sapore delizioso, e lo divorarono, insieme con un bel pezzo di pane e un po' di formaggio. Slanter bevve dell'altra birra, ma diede a Jair dell'acqua in una tazza.

«Non era male, devo proprio dirlo» osservò poi lo Gnomo, chino vicino al fuoco per pulire la padella. «Ho imparato alcune cose utili nel corso degli anni.»

«Da quanto tempo fai il battitore?» chiese Jair, affascinato.

«Da sempre, praticamente. Ho cominciato quando avevo la tua età.» Dopo aver finito di pulire gli utensili da cucina, ritornò da Jair. «Che ne sai dei battitori?»

Brevemente Jair gli raccontò del vecchio che era stato alla locanda, delle loro conversazioni, e dei giochi che avevano fatto insieme finché la sua gamba era guarita. Slanter ascoltava in silenzio, e la sua faccia gialla, rugosa rifletteva un evidente interesse. Quando Jair ebbe finito, lo Gnomo tornò a sedere, con un'espressione distante negli occhi penetranti.

«Ero come te un tempo, molto tempo fa. Non sognavo altro... che diventare un battitore. Infine me ne sono andato da casa con uno di loro... un vecchio della Frontiera. Ero più giovane di te. Me ne sono andato da casa, e sono stato al Callahorn nell'Est e poi nel Nord. Per più di quindici anni. Fra una cosa e l'altra, ho viaggiato per tutte le Terre, sai. Le conosco come la mia. Strano, ma proprio per questo sono una specie di sbandato. Gli Gnomi non si fidano di me fino in fondo, perché sono stato via tanto tempo, ho visto troppe cose per essere veramente come loro. Insomma, sono uno Gnomo che non è uno Gnomo. So più cose di quante ne potranno mai imparare loro, sempre chiusi dentro quelle foreste dell'Est. E anche loro lo sanno. Mi sopportano appena. Mi rispettano, però, perché nessuno sa fare il mio mestiere meglio di me.»

Lanciò un'occhiata penetrante a Jair. «Ecco perché sono qui... perché sono il migliore. Il Druido Allanon - quel tipo che tu non conosci, ricordi? - è venuto nelle Montagne del Corvo e a Graymark, ha cercato di penetrare

nel Maelmord. Ma nessuno riesce a scendere in quella fossa, né Druido né Diavolo. Le Mortombre lo hanno individuato e inseguito. Una Mortombra, una pattuglia di Gnomi Cacciatori e io come battitore. Siamo arrivati fino al tuo villaggio, poi abbiamo aspettato che qualcuno si facesse vivo. Qualcuno doveva pur farsi vivo, anche se era piuttosto chiaro che il Druido se n'era già andato. E chi doveva apparire se non tu?»

La mente di Jair turbinava. Fino a che punto conosce la verità? Sa per quale motivo Allanon è venuto a Valle d'Ombra? Sa...? E improvvisamente ricordò le Pietre Magiche, che aveva infilato in tutta fretta nella tunica quando era fuggito dalla Valle. Le aveva ancora? Oppure Slanter le aveva trovate? Oh, ombre!

Gli occhi ancora fissi in quelli dello Gnomo, si mosse cautamente contro le corde che lo legavano, cercando di sentire la pressione delle Pietre sul corpo. Ma non c'era niente da fare. I nodi gli premevano sugli indumenti, e non riusciva a sentire che cosa avesse addosso. Non osò abbassare gli occhi, nemmeno un istante.

«Le corde ti danno fastidio?» chiese all'improvviso Slanter.

Jair scosse la testa. «Cercavo soltanto di stare più comodo.» Si costrinse a mettersi tranquillo e a rilassarsi. Ritornò sull'argomento che lo interessava. «Perché ti sei preso la briga di inseguirmi se dovevi dar la caccia ad Allanon?»

«Perché» rispose Slanter inclinando la testa «inseguivo il Druido per scoprire dove andava, e l'ho fatto. È venuto nel tuo villaggio, dalla tua famiglia. Ora è tornato nelle Terre dell'Est... non è vero? Oh, non occorre che tu risponda. Per lo meno, non a me. Ma dovrai rispondere a quelli della pattuglia quando arriveranno domani mattina. Sono un po' lenti, ma arrivano sempre. Ho dovuto lasciarli per essere certo di raggiungerti. Sai, vogliono sapere qualcosa su quella visita di Allanon. Vogliono sapere perché è venuto. E, disgraziatamente per te, vogliono anche sapere un'altra cosa.»

Fece una pausa significativa, gli occhi fissi in quelli del prigioniero. Jair inspirò a fondo. «Sulla magia?» mormorò.

«Ragazzo intelligente.» Il sorriso di Slanter era duro.

«E se io non gli dico niente?»

«Saresti uno sciocco» rispose calmo lo Gnomo.

Si fissarono in silenzio. «La Mortombra mi farebbe parlare, non è' vero?» chiese infine Jair.

«Non è tanto quello il tuo problema» rispose sbuffando Slanter. «La

Mortombra è andata a nord, seguendo il Druido. Il Sedt è il tuo problema.»

Jair scosse la testa. «Sedt? Che cos'è un Sedt?»

«Un Sedt è uno Gnomo condottiero... in questo caso, Spilk. È lui a comandare la pattuglia. Un tipo piuttosto sgradevole. Non come me, capisci. Un vero Gnomo dell'Est. Ti taglierebbe la gola senza pensarci nemmeno un attimo. Lui è il tuo problema. Ti conviene rispondergli.»

Si strinse nelle spalle. «Inoltre, una volta che avrai detto a Spilk quel che vuole sapere, io farò del mio meglio per farti liberare. Dopo tutto, noi non ce l'abbiamo con la gente della Valle. Noi siamo in guerra con i Nani. Non per deluderti, ma non sei poi così importante. Quella tua magia, invece, è interessante. Quindi rispondi alle domande e penso che ti ritroverai libero abbastanza in fretta.»

Jair lo scrutò con aria sospettosa. «Non ti credo.»

Slanter indietreggiò. «Davvero? Bene, ti do la mia parola, che vale quanto la tua.» Le folte sopracciglia si inarcarono. «È importante per me quanto lo è per te. Dunque, l'accetti?»

Jair rimase un attimo in silenzio. Stranamente, era convinto che lo Gnomo dicesse la verità. Se aveva promesso che avrebbe cercato di ottenere la sua liberazione, lo avrebbe fatto. Se era convinto che l'avrebbero lasciato andare, una volta che Jair avesse risposto alle loro domande, probabilmente aveva ragione. Ma, d'altra parte, perché fidarsi di uno Gnomo?

«Non lo so» borbottò.

«Non lo sai?» Slanter scosse la testa, allibito. «Non credere di avere alternative, ragazzo. Se non rispondi, Spilk ti darà una bella ripassata. E se resisti ancora, ti consegnerà alle Mortombre. Che cosa credi ti capiterebbe allora, eh?»

Jair si sentì gelare il sangue. Preferiva non pensarci.

«Credevo tu fossi in gamba» proseguì lo Gnomo, mentre la rugosa faccia gialla si contorceva in una smorfia. «Proprio in gamba, visto il modo in cui hai aggirato quegli altri laggiù... e persino la Mortombra. Cerca di restarlo! Che differenza fa se racconti al Sedt perché il Druido è venuto a farvi visita? Ormai lui se n'è andato... è poco probabile che si possa raggiungerlo da qui. E tanto non ti avrà detto niente d'importante, non è vero? La magia... be', tutto quel che vogliono sapere sulla magia è come l'hai imparata. Dal Druido, magari? O da qualcun altro?» Aspettò un attimo, ma Jair tacque. «Be', basta che tu dica come l'hai imparata e come la usi... piuttosto semplice, no? e non avrai guai. Non fare scherzi, di semplicemente la verità. Dopo di che ti lasceranno in pace.»

Di nuovo aspettò che Jair rispondesse, ma il ragazzo rimase in silenzio.

Slanter si strinse nelle spalle. «Be', pensaci.» Si alzò, stiracchiandosi, e si avvicinò a Jair. Sorridendo amichevolmente, gli rimise il bavaglio. «Mi dispiace costringerti a dormire così, ma non posso correre rischi con te, dopo quel che è successo.»

Sempre sorridendo, andò a prendere una coperta sull'altro lato della radura e l'avvolse intorno a Jair, infilandone gli angoli nelle corde in modo che non cadesse. Poi si avvicinò al fuoco e lo spense con gli stivali. Alla luce debole delle braci, Jair vide la sua sagoma robusta allontanarsi nel buio.

«Guarda un po'... costretto a dar la caccia a un ragazzo della Valle» borbottava lo Gnomo. «Che spreco di capacità. Nemmeno un Nano! Per lo meno potevano darmi un Nano da inseguire. O di nuovo il Druido. Bah! Il Druido è tornato ad aiutare i Nani e io me ne sto qua seduto, a osservare questo qui...»

Borbottò ancora un po', per lo più delle frasi incomprensibili, poi la sua voce si spense.

Rimasto solo nel buio, Jair Ohmsford si chiese cosa avrebbe fatto il mattino dopo.

Dormì male quella notte, bloccato e schiacciato com'era dalle corde che lo legavano, e ossessionato dalla triste visione di quello che l'aspettava. Da qualsiasi punto di vista le si guardassero, le sue prospettive apparivano pessime. Non poteva sperare aiuto dai suoi amici; dopo tutto nessuno sapeva dov'era. I suoi genitori e Brin, Rone e Allanon, tutti lo credevano al sicuro nella locanda di Valle d'Ombra. Né poteva ragionevolmente aspettarsi molti riguardi da parte di chi l'aveva catturato. Nonostante le assicurazioni di Slanter, non credeva che lo avrebbero liberato, anche se avesse risposto esaurientemente a tutte le loro domande. E poi, come avrebbe potuto soddisfare la loro curiosità sulla magia? Evidentemente Slanter era convinto che gliela avessero insegnata. Appena gli Gnomi avessero saputo che non era un'abilità acquisita, ma un talento innato, avrebbero voluto saperne di più. Lo avrebbero portato all'Est, dalle Mortombre.

Così passarono le ore della notte. Di tanto in tanto sonnecchiava, quando la stanchezza aveva la meglio sul disagio e sulle preoccupazioni... ma mai per molto. Poi, finalmente, verso il mattino, lo sfinimento lo sopraffece, e scivolò nel sonno.

Non era ancora l'alba quando Slanter lo svegliò, scuotendolo rudemente.

«Alzati» gli ordinò. «Sono arrivati.»

Jair sbatté le palpebre, socchiudendo gli occhi nel grigiore lugubre che ammantava la foresta. L'aria era fredda e umida, anche se aveva ancora addosso la coperta, e una sottile bruma autunnale si abbarbicava ai tronchi scuri degli abeti. C'era un silenzio di morte, la vita nella foresta non si era ancora risvegliata; Slanter si chinò su di lui, allentandogli le corde. Non c'era nessun altro Gnomo in vista.

«Ma dove sono?» chiese, mentre gli toglieva il bavaglio.

«Vicini. A un centinaio di metri giù per il pendio.» Slanter lo afferrò per il davanti della tunica e lo fece alzare. «Nessun trucco, adesso. Lascia stare la tua magia. Ti ho liberato dall'albero in modo che tu possa trattare da uomo, ma ti lego subito di nuovo se mi fai arrabbiare. Intesi?»

Jair si affrettò ad annuire. Aveva ancora le mani e i piedi legati, e gli arti talmente rattrappiti che riusciva appena a stare in piedi. Rimase con la schiena appoggiata all'abete, i muscoli indolenziti e doloranti. Anche se fosse riuscito a fuggire, non sarebbe andato lontano in quelle condizioni. Mentre aspettava che gli tornassero le forze, aveva il capogiro per la stanchezza e la paura. Rispondi alle domande, gli aveva consigliato Slanter. Non fare lo sciocco! Ma che risposte poteva dare? Che risposte avrebbero accettato gli altri?

Poi, improvvisamente, una fila di sagome dai contorni indistinti emerse dall'oscurità, avanzando faticosamente fra gli alberi della foresta. Due, tre, sei, otto... Jair rimase a osservarli mentre a uno a uno emergevano dalla bruma, le figure tozze avvolte in mantelli verdi di lana. Gnomi... facce gialle, rozze sbirciavano dai cappucci ben calati sulle teste, mani dalle grosse dita stringevano lance e mazze. Non dissero una parola mentre sfilavano nella radura, ma gli occhi penetranti erano fissi sul ragazzo prigioniero, senza alcuna sfumatura amichevole.

«È lui?»

Chi aveva parlato stava davanti agli altri. Aveva una corporatura robusta, muscolosa, il petto massiccio. Conficcò l'impugnatura della mazza per terra, stringendola con dita nodose, coperte di cicatrici, girandola lentamente.

«Be' è lui?»

Lo Gnomo diede una breve occhiata a Slanter, che annuì. Poi tornò a guardare Jair. Lentamente scostò il cappuccio del mantello. Tratti grossolani, irregolari dominavano la sua faccia larga. Occhi crudeli studiarono il ragazzo, esaminandolo con freddo distacco.

«Come ti chiami?» chiese a bassa voce.

«Jair Ohmsford» rispose subito lui.

«Che cosa faceva il Druido a casa tua?»

Jair esitò, tentando di decidere che cosa dovesse dire. Una luce maligna guizzò negli occhi dello Gnomo. Con uno scatto improvviso fece ruotare la mazza sotto i piedi di Jair, che cadde a faccia in giù, boccheggiando. Il Sedt rimase a guardarlo in silenzio, poi si chinò su di lui, lo afferrò per la tunica e lo rimise in piedi.

«Che cosa faceva il Druido a casa tua?»

Jair deglutì, tentando di nascondere la paura. «Era venuto a trovare mio padre» mentì.

«Perché?»

«Perché mio padre ha le Pietre Magiche. Allanon vuole usarle come arma contro le Mortombre.»

Ci fu una pausa di silenzio che parve interminabile. Jair non respirava nemmeno. Se Slanter gli aveva trovato addosso le Pietre, la sua menzogna era già stata scoperta e lui era finito. Aspettò, gli occhi fissi sullo Gnomo.

«Dove sono adesso il Druido e tuo padre?» chiese infine l'altro.

«Sono andati a est» rispose rapidamente Jair. Esitò, poi aggiunse: «Mia madre e mia sorella sono in visita presso i villaggi meridionali della Valle. Io dovevo aspettare il loro ritorno alla locanda».

Lo Gnomo grugnì qualche parola incomprensibile. Devo cercare di proteggerli, pensò Jair. Spilk lo osservava attentamente. Jair non abbassò gli occhi. Non puoi capire che sto mentendo, pensò. Non puoi.

Poi un dito nodoso si sollevò dalla mazza. «Fai della magia?»

«Io...» Jair guardò le facce minacciose tutt'intorno a lui.

La mazza si alzò, un colpo rapido, forte sulle ginocchia, che fece cadere Jair. Spilk sorrise, guardandolo con i suoi occhi duri. Lo tirò di nuovo in piedi.

«Rispondimi... fai della magia?»

Il ragazzo annuì in silenzio, ammutolito dal dolore. Non riusciva quasi a reggersi.

«Fammi vedere» ordinò lo Gnomo.

«Spilk.» La voce di Slanter interruppe l'improvviso silenzio. «Forse ti converrà riflettere su quest'ultima richiesta.»

L'altro lanciò una breve occhiata a Slanter, poi lo ignorò. I suoi occhi ritornarono su Jair. «Fammi vedere.»

Jair esitò. Di nuovo la mazza si sollevò. Anche se questa volta era pron-

to, il ragazzo non fu abbastanza rapido da evitare il colpo. Lo prese su un lato della faccia. Un dolore lancinante gli trafisse la testa, e le lacrime gli annebbiarono gli occhi. Cadde in ginocchio, ma le grosse mani di Spilk lo afferrarono per la tunica e lo sollevarono di nuovo in piedi.

«Fammi vedere!» ordinò lo Gnomo.

Allora Jair fu sommerso dalla collera... una collera così intensa che gli bruciava dentro. Non rifletté più, semplicemente agì. Un grido veloce, soffocato esplose dalle sue labbra e si trasformò rapidamente in un sibilo spaventoso. Immediatamente Spilk fu ricoperto di enormi ragni grigi. Il Sedt urlò terrorizzato, cercando freneticamente di strapparsi di dosso i grossi insetti pelosi, allontanandosi da Jair. Gli altri Gnomi dietro di lui si sparpagliarono, agitando freneticamente lance e mazze per tenere lontani i ragni dal proprio corpo. Il Sedt cadde sotto una raffica di colpi, dibattendosi per terra nel tentativo di liberarsi delle cose terribili che gli si avvinghiavano così tenacemente; le sue grida risuonavano nell'aria mattutina.

Jair cantò ancora un istante e poi si interruppe. Se non fosse stato legato mani e piedi e ancora barcollante per i colpi infertigli da Spilk, avrebbe approfittato della confusione creata dalla canzone magica per tentare la fuga. Ma Slanter l'aveva legato in modo che non potesse scappare. Mentre la rabbia lo abbandonava, tacque.

Per qualche secondo ancora Spilk continuò a rotolare per terra, strappandosi di dosso gli indumenti. Poi, improvvisamente, si accorse che i ragni erano scomparsi. Pian piano si mise in ginocchio, respirando affannosamente, con una smorfia terribile sulla faccia coperta di cicatrici finché il suo sguardo cadde su Jair. Saltò in piedi con un ululato e si buttò sul ragazzo, le mani nodose protese come artigli. Jair indietreggiò, e le corde gli si aggrovigliarono intorno alle gambe. Un attimo dopo lo Gnomo era su di lui, e lo martellava di pugni. Dozzine di colpi gli piovvero sulla testa e sulla faccia, apparentemente tutti insieme. Il dolore e lo choc lo sommersero.

Poi un velo nero gli cadde davanti agli occhi.

Qualche attimo dopo riprese conoscenza. Slanter era inginocchiato accanto a lui, e gli passava sulla faccia una pezza imbevuta di acqua fredda. Al bruciore provocato da quel contatto, Jair sobbalzò violentemente.

«Hai della segatura nel cervello, figliolo» mormorò lo Gnomo, chinandosi su di lui. «Tutto bene?»

Jair annuì, allungando una mano per toccarsi la faccia. Slanter gliela scostò.

«Lascia stare.» Gli passò ancora qualche volta la pezza sul viso, poi lasciò affiorare un debole sorriso sulla faccia rugosa. «Hai spaventato a morte il vecchio Spilk! Proprio così!»

Jair lanciò un'occhiata verso il fondo della radura, dove gli altri Gnomi si erano ammassati, lanciando occhiate sospettose nella sua direzione. Spilk se ne stava in disparte, nero in faccia per la collera.

«Ho dovuto strapparlo via con le mie mani» stava dicendo Slanter. «Altrimenti ti avrebbe ammazzato. Ti avrebbe spaccato la testa.»

«È stato lui a chiedermi di fargli vedere la magia» borbottò Jair, deglutendo a fatica. «L'ho accontentato.»

Quell'idea evidentemente divertì lo Gnomo, che si concesse un altro debole sorriso, tenendo però accuratamente la faccia nascosta al Sedt. Poi passò un braccio intorno alle spalle di Jair e lo sollevò, mettendolo a sedere. Versò una piccola razione di birra dalla sua borraccia, e la fece bere al ragazzo, che la buttò giù, tossendo per il bruciore che gli causava mentre scendeva nello stomaco.

«Meglio?»

«Meglio» rispose Jair.

«Allora ascolta.» Il sorriso era scomparso. «Devo imbavagliarti di nuovo. Sei affidato a me ora... gli altri non vogliono aver niente a che fare con te. Dovrò tenerti legato e imbavagliato tranne che per i pasti. Così comportati bene. Sarà un viaggio lungo.»

«Per dove?» Jair non cercò di nascondere l'allarme che traspariva dai suoi occhi.

«Verso l'Est. L'Anar. Ti porteranno dalle Mortombre, ha deciso Spilk. Vuole che diano un'occhiata alla tua magia.» Lo Gnomo scosse la testa con aria solenne. «Mi dispiace, ma non posso farci niente. Non dopo quello che hai combinato.»

Prima che Jair potesse replicare, Slanter gli ficcò di nuovo il bavaglio in bocca. Poi, allentandogli la corda stretta intorno alle caviglie, lo tirò in piedi. Tirata fuori un'altra corda, ne legò un'estremità intorno alla cintura di Jair e l'altra intorno alla propria.

«Spilk» chiamò, rivolto all'altro.

Il Sedt si girò silenziosamente e si avviò verso la foresta seguito dagli altri membri della pattuglia.

«Mi dispiace, ragazzo» ripeté Slanter.

Insieme, si allontanarono dalla radura nella bruma dell'alba.

VII

Per tutto il giorno, gli Gnomi fecero marciare Jair verso nord, attraverso la zona boscosa, collinosa lungo il lato occidentale del perimetro di Leah. Rifugiandosi appena possibile fra gli alberi, stando alla larga dalle strade più accessibili che serpeggiavano sulle alture, evitarono ogni incontro, determinati a raggiungere il loro obiettivo. Per il ragazzo della Valle fu una marcia lunga ed estenuante, non certo agevolata dal modo in cui era legato, poiché le corde gli penetravano nella carne e gli rattrappivano il corpo a ogni passo. Anche se il suo disagio era evidente, gli Gnomi non si curarono di portargli sollievo. Né mostrarono il minimo segno di preoccupazione per la tremenda fatica che gli costava quel ritmo di marcia forzata. Veterani rudi, incalliti delle guerre di confine nel cuore delle Terre dell'Est, erano abituati a marciare con quel passo sui terreni più accidentati e nelle condizioni più sfavorevoli... e talvolta per diversi giorni di seguito. Jair era un ragazzo robusto, ma non certo alla loro altezza.

Quando al calar della notte giunsero finalmente sulle rive del Lago Arcobaleno, e cercarono una insenatura nascosta dove accamparsi, Jair riusciva a malapena a reggersi in piedi. Legato di nuovo a un albero, ricevette qualcosa da mangiare e qualche sorso di birra, dopo di che si addormentò quasi subito.

Il giorno successivo trascorse più o meno identico. Svegliatolo all'alba, gli Gnomi lo fecero marciare a est lungo le rive del lago, costeggiando le alture al nord in modo da poter raggiungere il rifugio delle Querce Nere. Tre volte il giorno gli Gnomi si concedevano una pausa: a metà mattina, a mezzogiorno e infine a metà pomeriggio. Per il resto del tempo camminavano e Jair pure, il corpo dolorante, i piedi sanguinanti e coperti di vesciche. Anche se era arrivato ormai ai limiti della sopportazione, non voleva dargli la soddisfazione di vederlo barcollare, anche per un solo istante. Questa risolutezza gli dava forza, ed egli teneva il passo.

Per tutto il tempo che trascorsero fra le montagne, pensò di fuggire. L'idea non lo aveva abbandonato un istante; si trattava soltanto di decidere quando. Sapeva anche come fare. Quella parte era facile. Si sarebbe semplicemente reso invisibile. Finché credevano che la sua magia si limitasse a creare ragni e serpenti immaginari, non si sarebbero mai immaginati una cosa del genere. Non potevano capire che era in grado di fare altre cose. Prima o poi ne avrebbe avuto l'opportunità. Prima o poi l'avrebbero liberato quel tanto che gli occorreva per usare nuovamente la magia. Solo un at-

timo, gli bastava solo un attimo. E si sarebbe dileguato. Quella certezza gli ardeva dentro, rinfrancandolo.

Ora c'era un ulteriore incentivo alla fuga. Slanter gli aveva detto che la Mortombra, venuta nella Valle con la pattuglia di Gnomi, era di nuovo andata a est alla ricerca di Allanon. Il Druido non poteva certo immaginare che la Mortombra gli dava la caccia. Soltanto Jair poteva avvertirlo, e sapeva che doveva assolutamente trovare il modo di farlo.

Era tutto assorto dai suoi piani di fuga quando, più tardi quel pomeriggio, si inoltrarono nelle Querce Nere. I grandi tronchi scuri si alzavano sopra di loro come una muraglia. Dopo pochi istanti nascosero completamente la luce del sole. Ora avanzavano nel cuore della foresta, seguendo un sentiero tortuoso parallelo alle sponde del lago, diretti sempre verso est. Era silenzioso e fresco fra gli alberi. Come una caverna che sprofonda nella terra, la foresta li accoglieva e inghiottiva.

Al tramonto, le montagne erano ormai lontane. Si accamparono in una piccola radura protetta dalle querce e da un lungo dirupo a nord che scendeva fino alla riva del lago; sempre legato e imbavagliato, il ragazzo sedette contro un tronco coperto di muschio la cui circonferenza era dieci volte superiore alla sua e rimase a guardare Slanter chino su uno stufato di carne che cuoceva sopra un piccolo fuoco da campo. Benché stanco e avvilito, Jair si sorprese a studiarlo, riflettendo sulle contraddizioni che aveva individuato nel suo carattere. Per due giorni aveva avuto ampie possibilità di osservarlo, e Slanter lo disorientava ora proprio come quando aveva conversato con lui quella notte dopo la sua cattura. Che tipo era? Certo, era uno Gnomo... ma, allo stesso tempo, non sembrava esserlo. Certamente non era uno Gnomo dell'Est. Non era come quei tipi della pattuglia. Era evidente che persino loro se ne accorgevano. Jair lo capiva dal loro comportamento. Lo tolleravano e lo evitavano. Del resto Slanter lo aveva già ammesso con lui. A modo suo, era un estraneo tanto quanto Jair. Ma non era soltanto quello. C'era qualcosa nel suo carattere che lo distingueva dagli altri... l'atteggiamento, forse, l'intelligenza. Era più in gamba degli altri. Probabilmente perché aveva fatto cose che loro ignoravano. Un abile battitore, che aveva viaggiato dappertutto, uno Gnomo che, infrangendo le tradizioni della sua gente, se n'era andato dalla sua terra. Aveva conosciuto cose che loro non avrebbero mai potuto conoscere. E capiva cose che loro non avrebbero mai potuto capire. Aveva imparato molto.

Eppure, nonostante tutto, era qui. Perché?

Slanter si avvicinò lentamente con un piatto di stufato in una mano e si

accoccolò accanto a lui. Allentandogli il bavaglio in modo da lasciargli libera la bocca, cominciò a imboccarlo.

«Non ha un cattivo sapore, non è vero?» Gli occhi scuri lo osservavano.

«No... è buono.»

«Te ne posso dare dell'altro se vuoi.» Con aria distratta rimescolò il cibo sul piatto. «Come ti senti?»

Jair lo guardò dritto negli occhi. «Mi fa male dappertutto.»

«E i piedi?»

«Soprattutto i piedi.»

Lo Gnomo posò il piatto per terra. «Su, fammi dare un'occhiata.»

Dopo avergli tolto le calze e gli stivali, esaminò i piedi coperti di vesciche, scuotendo lentamente la testa. Poi frugò nel suo zaino e tirò fuori una scatoletta. Tolto il coperchio, vi infilò le dita e ne estrasse un unguento rossastro. Lentamente, cominciò a strofinarlo sulle ferite aperte. L'unguento era fresco e alleviava il dolore.

«Dovrebbe far passare il bruciore e aiutare a rafforzare la pelle quando cammini» disse. Gliene applicò ancora un po', alzò brevemente gli occhi, la rozza faccia gialla increspata in un sorriso triste, poi li riabbassò. «Sono dei brutti tipi, vero?»

Jair non rispose. Rimase a guardare lo Gnomo mentre finiva di applicare l'unguento, poi riprese a mangiare. Aveva fame e divorò due porzioni intere di stufato.

«Ora bevi un po' di questa.» Quando Jair ebbe finito di mangiare, Slanter gli avvicinò la borraccia della birra alle labbra. Il ragazzo ne prese diverse sorsate, facendo delle smorfie. «Non capisci cosa ti fa bene» borbottò lo Gnomo.

«Non questa roba» ribatté Jair accigliato.

Slanter si accovacciò di nuovo davanti a lui. «Poco fa ho sentito qualcosa che penso tu debba sapere. Non sono buone notizie per te.» Si interruppe, guardandosi con aria indifferente alle spalle. «Dovremo incontrare una Mortombra sull'altro lato delle Querce. Ce ne sarà una ad aspettarci. Lo ha detto Spilk.»

Jair si sentì raggelare. «Come fa a saperlo?»

L'altro si strinse nelle spalle. «Un incontro prestabilito, immagino. Comunque, mi è sembrato giusto dirtelo. Usciremo dalle Querce domani mattina.»

Domani? Jair sentì svanire immediatamente le sue speranze. Come poteva fuggire entro così breve tempo? Credeva di avere almeno una settimana

o forse più prima che raggiungessero il cuore dell'Anar e la fortezza delle Mortombre. Ma domani? Cosa poteva fare?

Slanter lo guardava come se gli leggesse nel pensiero. «Mi dispiace, ragazzo. Anche a me non va questa faccenda.»

Jair lo fissò dritto negli occhi e cercò di non far trapelare dalla voce la disperazione che provava. «Allora perché non mi lasci andare?»

«Lasciarti andare?» Slanter uscì in una risata triste. «Stai dimenticando chi sono io, non è vero?»

Trangugiò una lunga sorsata di birra, e sospirò. Jair si chinò verso di lui. «Perché stai con loro, Slanter? Tu sei diverso. Non sei come loro. Non...»

«Ragazzo!» lo interruppe bruscamente lo Gnomo. «Ragazzo! Tu non sai nulla di me! Nulla! Perciò non dirmi chi sono io e da che parte devo stare! Limitati a badare a te stesso!»

Ci fu una lunga pausa di silenzio. Nel centro della radura gli altri Gnomi erano raccolti intorno al fuoco, bevendo birra da una grossa borraccia di cuoio. Jair intercettava il luccichio dei loro occhi penetranti quando, di tanto in tanto, guardavano nella sua direzione. Jair vi leggeva sospetto e paura.

«Non sei come loro!» ripeté a bassa voce.

«Forse» ammise improvvisamente Slanter, lo sguardo perso nell'oscurità. «Ma ormai ho imparato che non conviene andare controcorrente. Il vento è cambiato. Ora soffia proprio dall'Est, e spazzerà via tutto quello che incontrerà sul suo cammino. Tutto! Tu non puoi nemmeno lontanamente immaginare... Le Mortombre hanno un potere superiore a qualsiasi cosa si possa immaginare, e sono padrone di tutto l'Est. Oggi. Ma domani...» Scosse lentamente la testa. «Con i tempi che corrono a uno Gnomo conviene restare Gnomo.»

Bevve un'altra sorsata di birra, poi l'offrì a Jair. Il ragazzo scosse la testa. La sua mente lavorava freneticamente.

«Slanter, mi faresti un favore?»

«Dipende.»

«Mi toglieresti le corde dalle braccia e dalle mani solo per qualche minuto?» Lo Gnomo socchiuse gli occhi neri. «Ho voglia di massaggiarmi un poco, di sentir circolare il sangue. Ormai è da due giorni che sono legato, sento appena le dita. Ti prego... ti do la mia parola che non cercherò di fuggire, che non userò la magia.»

Slanter lo scrutò attentamente. «Finora hai tenuto fede alla tua parola.»

«E continuerò a farlo. Puoi lasciarmi legati i piedi e le gambe, se preferi-

sci. Dammi appena un attimo di respiro.»

Slanter continuò a guardarlo per qualche minuto ancora, poi annuì. Si avvicinò, si inginocchiò di fianco a Jair, poi allentò i nodi che gli stringevano le corde intorno alle braccia e ai polsi, lasciandole pendere inerti. Con precauzione, Jair cominciò a massaggiarsi, strofinandosi prima le mani, poi i polsi, le braccia e infine il corpo. Davanti a sé, nell'oscurità, vedeva il luccichio del coltello di Slanter. Teneva gli occhi abbassati per nascondere i suoi pensieri. Lentamente si massaggiava, pensando tutto il tempo, fa' che non veda, che non capisca...

«Adesso basta» gli ordinò all'improvviso Slanter, con voce brusca, e tirò di nuovo i nodi. Jair si mise a sedere, in silenzio, senza opporre resistenza. Quando le corde furono di nuovo tese, Slanter gli si mise di fronte.

«Va meglio?»

«Meglio» rispose lui a bassa voce.

Lo Gnomo annuì. «È ora di dormire un po'». Prese un'altra sorsata di birra dalla borraccia, poi si chinò per controllare i nodi. «Mi dispiace che le cose siano andate così, ragazzo. Anche a me questa situazione non va per niente a genio.»

«Allora aiutami a fuggire» supplicò Jair, con un filo di voce.

Slanter lo guardò in silenzio, la faccia rugosa inespressiva. Con gentilezza gli rimise il bavaglio e si alzò.

«Preferirei non averti mai incontrato» mormorò. Poi si voltò e se ne andò.

Nell'oscurità, Jair si afflosciò contro la quercia. Domani. Un giorno ancora, e poi sarebbe caduto nelle mani delle Mortombre. Rabbrividì. Doveva fuggire prima di allora. Doveva, a tutti i costi, trovare un modo.

Inspirò profondamente l'aria fredda della notte. Almeno ora sapeva con certezza una cosa di cui prima non era sicuro... una cosa motto importante. Slanter non aveva avuto il minimo sospetto. Gli aveva concesso quei pochi minuti di sollievo... appena il tempo per riportare un po' di vita nei suoi arti e nel suo corpo intorpiditi, per dar loro una piccola tregua dalla pena e dal disagio.

Il tempo per scoprire che aveva ancora su di sé le Pietre Magiche.

Il mattino venne, così gli sembrò, troppo rapidamente, quando l'alba spuntò grigia, livida sopra l'oscurità delle Querce Nere. Per il terzo giorno consecutivo, gli Gnomi proseguirono la loro marcia verso est. Banchi di nuvole temporalesche che irrompevano dal Nord tenevano lontano la ca-

rezza calda del sole. Il vento soffiava forte e aspro fra gli alberi, portando con sé l'annuncio gelido dell'inverno imminente. Avvolti nei loro corti mantelli, gli Gnomi chinavano la testa contro il turbinio di foglie e terriccio e continuavano ad avanzare col loro passo pesante, cadenzato.

Come posso fuggire?

Come?

La domanda risuonava in continuazione nella mente di Jair mentre si sforzava di non restare indietro. Ogni passo segnava lo scorrere dei secondi, dei minuti e delle ore che gli restavano. Ogni passo lo avvicinava alle Mortombre. Questo unico giorno era tutto ciò che gli rimaneva. In qualche modo doveva trovare un'opportunità per liberarsi quel tanto che gli bastava per poter usare la canzone magica. Un solo istante!

Eppure quell'istante poteva non arrivare mai. Mentre prima era sicuro che l'occasione si sarebbe presentata, ora ne dubitava. Il tempo passava così rapidamente! Era già metà mattino ed erano in marcia da diverse ore. Silenziosamente si rimproverò per non aver approfittato dell'occasione offertagli da Slanter la sera precedente, quando aveva acconsentito ad allentare le corde. Allora avrebbe avuto tutto il tempo di fuggire. Qualche secondo per immobilizzarli, ricoprendoli di qualche creatura tanto ripugnante da assorbire tutta la loro attenzione mentre lui si liberava le caviglie, poi qualche secondo ancora per far salire l'altezza della sua voce in modo da rendersi invisibile, e se ne sarebbe andato. Pericoloso, sì, ma avrebbe potuto farcela... se non che aveva dato la sua parola. Ma avrebbe anche potuto infrangerla, visto che l'aveva data a uno Gnomo!

Eppure non era così semplice. Anche con uno Gnomo, la sua parola era pur sempre la sua parola, e se la dava, doveva mantenerla. Era una questione d'onore. Non era una cosa che si poteva usare quando conveniva e poi buttar via come un vestito quando cambiava il tempo. Se lo avesse fatto una volta sola, sarebbe stato un pretesto per rimangiarsela chissà quante altre volte.

Inoltre non era sicuro di poter fare un simile tiro a Slanter, anche se era uno Gnomo. Era strano, ma aveva cominciato a nutrire un certo attaccamento per quel tipo. Non l'avrebbe definito affetto, per essere esatti: se mai rispetto. Oppure, forse, vedeva semplicemente riflessa in lui una parte di sé, perché erano tutti e due dei tipi bislacchi. In ogni caso, non credeva che sarebbe mai riuscito a ingannarlo, persino per sfuggire a quel che il destino gli riservava.

Diede un calcio alle foglie che turbinavano sul sentiero mentre cammi-

nava in quella cupa giornata autunnale. Pensò che Rone Leah, al suo posto, avrebbe già elaborato un piano di fuga. E probabilmente un ottimo piano. Lui, invece, non sapeva che pesci pigliare.

Il mattino scivolò via. A mezzogiorno il vento si calmò, ma l'aria della foresta era ancora gelida. Davanti, il terreno si faceva più impervio, roccioso e pieno di crepe mentre il crinale piegava verso sud e una serie di precipizi si allungava ai lati del sentiero serpeggiante. Ma la muraglia di querce non veniva meno; giganti immutabili, come se le ere non avessero lasciato traccia su di loro. Indifferenti a una vita insignificante come la mia, pensò Jair, mentre alzava gli occhi verso quei grandi mostri neri torreggianti. Sono una barriera che mi impedisce di fuggire da qualsiasi parte.

Il sentiero tortuoso scendeva fino a un ripido terrapieno e la pattuglia seguì il suo solco scuro. Poi, fra le querce apparve un boschetto solitario di pini e abeti, stretti gli uni agli altri fra i massicci tronchi neri, come prigionieri circondati, rigidi e impauriti. Gli Gnomi penetrarono nel bosco, borbottando irritati perché i rami dalle punte aguzze li pizzicavano e coprivano di escoriazioni. Piegando la testa, Jair li seguì, mentre i lunghi aghi gli graffiavano e pungevano la faccia e le mani.

Un attimo dopo emerse da quel groviglio e si ritrovò in un'ampia radura. Una pozza d'acqua s'era formata alla base del dirupo, alimentata da un ruscello che sgocciolava giù dalle rocce.

Un uomo stava in piedi lì accanto.

Gli Gnomi si fermarono di botto, sorpresi. L'uomo beveva da una tazza di stagno, la testa abbassata. Era tutto vestito in nero... la tunica ampia e i pantaloni, il mantello da foresta e gli stivali. Per terra accanto a lui c'era uno zaino di cuoio. E accanto un lungo bastone di legno. Persino il bastone era nero, di noce lucido. Lo straniero lanciò alla pattuglia una breve occhiata. Sembrava un normale viandante del Sud, il volto abbronzato e segnato dal sole e dal vento, i capelli biondi quasi sbiancati. Per un attimo socchiuse gli occhi grigio selce, poi distolse lo sguardo. Poteva essere uno qualsiasi dei cento e passa viandanti che attraversavano ogni giorno quella regione. Ma, appena lo vide, Jair capì istintivamente che non era così.

Anche Spilk captò qualcosa di strano. Il Sedt lanciò una rapida occhiata agli Gnomi ai suoi lati come per rassicurarsi che erano in dieci contro uno, poi volse lo sguardo su Jair. Evidentemente era preoccupato perché lo straniero aveva visto il loro prigioniero. Esitò un attimo ancora, poi avanzò seguito dal ragazzo e dagli altri.

In silenzio, il Sedt girò intorno alla pozza, lo sguardo fisso sullo stranie-

ro, che lo ignorò. Allontanatosi di un passo dai suoi compagni, riempì la borraccia al ruscello che scorreva giù per le rocce, e bevve avidamente. A uno a uno, gli altri Gnomi lo imitarono... tutti tranne Slanter, che rimase accanto a Jair, immobile. Il ragazzo gli lanciò un'occhiata e lo sorprese a fissare lo straniero. La sua faccia aveva una strana espressione, come se...

Come se lo avesse riconosciuto?

Improvvisamente lo straniero alzò gli occhi e incontrò quelli di Jair. Occhi totalmente inespressivi. Per un istante, rimase a scrutare il ragazzo, poi si rivolse a Spilk.

«Andate lontano?» chiese.

Spilk sputò l'acqua che aveva in bocca. «Fatti gli affari tuoi.»

Lo straniero si strinse nelle spalle. Vuotò la sua tazza, poi si chinò per rimetterla nello zaino. Quando si raddrizzò, aveva in mano il bastone nero.

«È davvero così pericoloso quel ragazzo della Valle?»

Gli Gnomi lo fissarono con aria torva. Spilk buttò via la sua borraccia, afferrò saldamente la mazza e girò intorno alla pozza fino a piazzarsi davanti ai suoi uomini.

«Chi sei tu?» chiese perentorio.

Di nuovo lo straniero si strinse nelle spalle. «Non credo che ti interessi fare la mia conoscenza.»

Spilk sorrise freddamente. «Allora vattene di qua finché puoi farlo sulle tue gambe. Questa faccenda non ti riguarda.»

L'altro non si mosse. Sembrava pensieroso.

Spilk fece un passo verso di lui. «Ho detto che non ti riguarda.»

«Nove Gnomi Cacciatori che viaggiano attraverso le Terre del Sud con un ragazzo della Valle imbavagliato e legato come un maiale da portare al macello?» Un debole sorriso increspò il volto segnato dello straniero. «Forse avete ragione. Forse non mi riguarda.»

Si chinò per ricuperare lo zaino, se lo fece scivolare su una spalla e cominciò ad allontanarsi dalla pozza, passando davanti agli Gnomi. Jair sentì svanire le speranze che gli erano momentaneamente balenate. Per un attimo, aveva creduto che lo straniero intendesse aiutarlo. Fece per voltarsi verso la pozza, assetato com'era, ma Slanter gli si parò davanti. Tenendo sempre gli occhi fissi sull'uomo vestito in nero, sollevò lentamente una mano e afferrò Jair per una spalla, spingendolo in mezzo alla pattuglia.

Lo straniero si era fermato di nuovo.

«Forse, però, vi sbagliate.» Era a pochi passi da Spilk. «Forse questa faccenda mi riguarda.»

Fece scivolare per terra lo zaino, gli occhi grigi fissi su Spilk. Il Sedt lo guardava, e l'incredulità mista alla collera gli contorceva i lineamenti grossolani. Dietro di lui, gli altri Gnomi si scambiarono occhiate inquiete.

«Sta' dietro di me» gli sibilò all'orecchio la voce di Slanter, che si mise davanti a Jair.

L'uomo vestito in nero mosse un altro passo verso Spilk. «Perché non lo lasciate andare?» suggerì a bassa voce.

Spilk fece oscillare la mazza pesante verso la testa dello straniero. Ma questi fu più rapido di lui e bloccò il colpo con il suo bastone. Poi si fece avanti, un movimento agile, senza sforzo. Sollevò il bastone, che calò una, due volte. Il primo colpo prese il Sedt alla bocca dello stomaco, facendolo piegare in due. Il secondo gli cadde sulla testa, facendolo crollare per terra come un sacco di patate.

Per un istante nessuno si mosse. Poi, con un ululato di sgomento, gli altri Gnomi attaccarono, estraendo in gran fretta le spade dai foderi e brandendo asce e lance. Sette conversero sulla solitaria figura nera. Vedendo quel che succedeva, Jair mordeva il bavaglio che gli impediva di parlare. Con velocità felina, lo straniero bloccò l'assalto, facendo turbinare il bastone. Altri due Gnomi crollarono a terra con la testa spaccata. I rimanenti si gettarono su di lui colpendo alla cieca, ma egli li schivava, agile e disinvolto. Un luccichio metallico balenò sotto il mantello nero, e una corta spada apparve nella sua mano. Qualche secondo dopo, altri tre Gnomi giacevano a terra, sanguinanti, colpiti a morte.

Ora ne erano rimasti soltanto due. Lo straniero si piegò sulle ginocchia, facendo delle finte con la corta spada. I due si scambiarono una rapida occhiata e indietreggiarono. Poi uno vide Jair, mezzo nascosto da Slanter. Abbandonato il suo compagno, saltò verso il ragazzo, ma, con stupore di Jair, Slanter gli si parò davanti, brandendo un lungo coltello. L'altro urlò di collera, vedendosi tradito, e cominciò ad alzare la sua arma. Distante qualche metro, lo straniero scattò con velocità incredibile. Avventandosi con la rapidità di un serpente, fece guizzare un braccio in avanti e lo Gnomo rimase come paralizzato, un lungo coltello affondato nel petto. Poi, crollò di schianto.

Questo fu più che sufficiente per l'altro. Incurante di tutto il resto, schizzò via dalla radura e scomparve nella foresta.

Ora rimanevano solo Jair, Slanter e lo straniero. Lo Gnomo e l'uomo vestito di nero si affrontarono in silenzio per un attimo, armi in pugno. Tutto intorno a loro era sceso il silenzio.

«Vuoi farti sotto anche tu?» chiese lo straniero a bassa voce.

Slanter scosse la testa. «No.» La mano che brandiva il lungo coltello gli scivolò lungo il fianco. «Io so chi sei.»

L'altro non sembrò sorpreso, e si limitò ad annuire. Con la spada, indicò gli Gnomi che giacevano per terra fra di loro. «E i tuoi amici?»

Slanter li guardò rapidamente. «Amici? No. Le disgrazie della guerra ci avevano fatti incontrare, ed avevamo fatto fin troppa strada insieme. Un mucchio di stupidi, ecco cos'erano.» I suoi occhi scuri fissarono quelli dello straniero. «Per me il viaggio è finito. È ora che prenda un'altra strada.»

Sollevò il coltello e recise le corde che legavano Jair. Poi infilò l'arma nel fodero, e gli tolse il bavaglio.

«Sembra proprio che tu abbia avuto un colpo di fortuna oggi, ragazzo» ringhiò. «Sei appena stato salvato da Garet Jax!»

VIII

Persino in un minuscolo villaggio come Valle d'Ombra avevano sentito parlare di Garet Jax.

Egli era l'uomo che portava il titolo di Maestro d'Armi: un uomo la cui abilità nel combattimento individuale era così perfezionata che si diceva non avesse uguali. Con qualsiasi arma, oppure con le mani, i piedi e il corpo intero, era più abile di qualsiasi uomo al mondo. Alcuni si spingevano oltre... e sostenevano che non era mai esistito uno come lui.

Le storie su Garet Jax erano ormai leggende. Le narravano nelle taverne gli uomini che bevevano in compagnia dopo il lavoro, le raccontavano nelle locande i viandanti giunti da lontano oppure intorno ai bivacchi o ai focolari quando scendeva la notte e l'oscurità creava un legame fra quelli che vi erano seduti intorno, un legame che le parole sembravano rafforzare. Nessuno sapeva da dove venisse; su quella parte della sua vita vi erano solo voci e ipotesi. Ma tutti conoscevano almeno un posto dove era stato e avevano un episodio da raccontare. Gran parte delle storie erano vere, verificate da più di un testimone. Diverse erano patrimonio comune, e venivano raccontate e ripetute in lungo e in largo per tutte le Terre del Sud e anche altrove.

Jair Ohmsford le conosceva tutte a memoria.

Una storia, forse fra le prime, narrava di Gnomi razziatori che saccheggiavano i villaggi intorno a Callahorn nelle zone orientali di confine. Sbaragliati una volta dalla Legione della Frontiera, i razziatori si erano divisi

in piccoli gruppi - in genere meno di una dozzina di superstiti ciascuno - che continuavano a tormentare le case e i villaggi meno protetti. Le pattuglie della Legione perlustravano la zona a intervalli regolari, ma i razziatori se ne stavano nascosti finché se n'erano andate. Poi, un giorno, una banda di dieci attaccò una fattoria appena a sud del punto in cui il Mermidon entrava nelle pianure di Rabb. Non c'era nessuno, tranne la moglie del contadino, i suoi bambini e uno straniero - anche lui poco più che un ragazzo - che si era fermato per un rapido pasto e una notte di riposo in cambio di alcune faccende urgenti. Dopo aver barricato la famiglia nella cantina, il ragazzo si fece incontro ai razziatori che cercavano di fare irruzione nella casa. Ne uccise dieci prima che gli unici due superstiti riuscissero a fuggire. Dopo di allora, le razzie si fecero meno frequenti, si raccontò in giro. E tutti cominciarono a parlare dello straniero di nome Garet Jax.

Altre storie erano altrettanto note. Ad Arborlon aveva addestrato un'unità speciale della Guardia Reale perché proteggesse il re elfo Ander Elessedil. A Tyrsis aveva addestrato unità speciali della Legione della Frontiera, e altre a Kern e a Varfleet. Aveva combattuto per un certo tempo nelle guerre di confine fra i Nani e gli Gnomi, addestrando i Nani all'uso delle armi. Si era poi spinto fin nelle più remote Terre del Sud, impegnandosi nelle guerre civili che infuriavano fra gli stati membri della Federazione. Aveva ucciso parecchi uomini, a quei tempi, si diceva. Si era fatto molti nemici. Non sarebbe mai più potuto tornare laggiù...

Jair tagliò corto alle sue riflessioni, accorgendosi all'improvviso che l'uomo lo stava scrutando, quasi come se gli leggesse nel pensiero. Avvampò. «Grazie» disse goffamente.

Garet Jax non parlò. Gli occhi grigi inespressivi lo scrutarono un attimo ancora, poi si volsero altrove. La corta spada scomparve fra le ombre del mantello, e cominciò a esaminare i corpi degli Gnomi sparsi intorno. Jair rimase un attimo a guardare, poi lanciò un'occhiata furtiva a Slanter.

«È davvero Garet Jax?» mormorò.

Lo Gnomo gli lanciò un'occhiataccia. «Te l'ho appena detto, no? Non si dimentica facilmente un tipo come lui. L'ho incontrato cinque anni fa quando addestrava i soldati della Legione a Varfleet. Io facevo da battitore per la Legione, allora, tanto per passare il tempo. Ero duro come il ferro, ma in confronto a lui...» Si strinse nelle spalle. «Mi ricordo una volta, c'erano dei tipi strani, in collera perché erano stati messi da parte durante l'addestramento, o qualcosa del genere. Assalirono Jax con le picche mentre lui gli voltava la schiena. Non aveva nemmeno un'arma. Ed erano in

quattro, tutti più grossi di lui.» Lo Gnomo scosse la testa, con uno sguardo distante. «Ne ammazzò due, e ridusse male gli altri. Era talmente veloce che non riuscivi nemmeno a seguirlo. L'ho visto con i miei occhi.»

Jair guardò di nuovo la figura vestita di nero. Una leggenda, dicevano. Ma lo chiamavano anche in altro modo. Assassino... mercenario, un uomo che non era fedele a nessuno, se non a chi lo pagava. Non aveva compagni: Garet Jax viaggiava sempre solo. E nemmeno amici. Troppo pericoloso, troppo duro.

E allora perché l'aveva aiutato?

«Questo qui è ancora vivo.»

Il Maestro d'Armi era chino su Spilk. Slanter e Jair si guardarono, poi fecero un passo avanti per dare un'occhiata.

«Testa dura» borbottò Garet Jax. Alzò gli occhi su di loro. «Aiutatemi a tirarlo su.»

Insieme, sollevarono Spilk dal centro della radura, e lo appoggiarono a un pino in fondo. Ricuperate le corde che erano servite per legare Jair, il Maestro d'Armi legò il Sedt mani e piedi. Soddisfatto, si allontanò dallo Gnomo e si voltò verso i due che lo osservavano.

«Come ti chiami, giovane della Valle?» chiese a Jair.

«Jair Ohmsford» rispose il ragazzo, sentendosi a disagio sotto lo sguardo intenso di quegli strani occhi grigi.

«E tu?» fece, rivolto a Slanter.

«Slanter» rispose il battitore.

Ci fu un guizzo di avversione nella faccia dura. «E se mi dicessi che cosa volevano fare di questo giovane quei nove Gnomi Cacciatori?»

Slanter fece una smorfia, ma poi si affrettò a raccontargli tutto quello che era accaduto da quando aveva incontrato per la prima volta Jair a Valle d'Ombra. Con grande stupore di quest'ultimo, raccontò persino quello che gli aveva fatto il ragazzo per fuggire. Garet Jax ascoltava senza fare commenti. Quando il resoconto fu terminato, si volse di nuovo a Jair.

«Quello che dice è vero?»

Jair esitò, poi annuì. Non lo era, naturalmente... non del tutto, perché comprendeva la storia inventata che lui stesso aveva raccontato a Spilk. Ma non c'era nessun motivo per cambiarla, adesso. Era preferibile che entrambi credessero che suo padre era ora in compagnia di Allanon, con le Pietre Magiche... almeno fino a quando avesse capito di chi poteva fidarsi.

Seguì una lunga pausa, mentre il Maestro d'Armi rifletteva sulla situazione. «Bene, non mi sembra giusto lasciarti solo in questo paese, Jair

Ohmsford. E nemmeno mi sembra una buona idea lasciarti in compagnia di questo Gnomo.» Slanter avvampò violentemente, ma tenne a freno la lingua. «Penso che ti convenga venire con me. Così sarai al sicuro.»

Jair lo fissò, perplesso. «Venire con te dove?»

«A Culhaven. Ho un appuntamento là, e tu mi seguirai. Se questo Druido e tuo padre sono andati all'Est, è molto probabile che li incontri là... o, altrimenti, troveremo qualcuno che ci porti da loro.»

«Ma, io non posso...» fece per replicare Jair, poi si trattenne. Non poteva raccontare di Brin. Doveva essere molto prudente al riguardo. Ma nemmeno poteva andare all'Est. «Non posso» finì. «Mia madre e mia sorella stanno visitando i villaggi a sud della Valle e non sanno nulla di quel che è accaduto. Devo tornare per metterle in guardia.»

Garet Jax scosse la testa. «Troppo lontano. Non ho tempo. Andremo all'Est, poi manderemo loro un messaggio appena ne avremo l'opportunità. Inoltre, se quello che mi hai detto è vero, tornare è più pericoloso che andare avanti. Gli Gnomi e le Mortombre sanno di te, ora; sanno dove vivi. Appena avranno scoperto che sei fuggito, verranno di nuovo a cercarti. Non ti ho salvato soltanto perché ti riprendano appena avrò girato le spalle.»

«Ma...»

Gli occhi grigi inespressivi lo gelarono. «È deciso. Tu vieni all'Est con me.» Lanciò una breve occhiata a Slanter. «Tu puoi andare dove vuoi.»

Riattraversò la radura per ricuperare lo zaino e il bastone. Jair rimase a guardarlo, paralizzato dall'indecisione. Doveva dirgli la verità o andare all'Est? Ma anche se gli avesse detto la verità, che cosa sarebbe cambiato? Era comunque improbabile che il Maestro d'Armi lo riportasse indietro.

«Be', buona fortuna, ragazzo.» Slanter gli stava davanti con aria sconsolata. «Senza rancore, spero.»

Jair lo guardò, perplesso. «Dove vai?»

«Che differenza fa?» Lo Gnomo lanciò un'occhiata velenosa a Garet Jax. Poi si strinse nelle spalle. «Ascolta, sei più al sicuro con lui che con me. Sarebbe stato meglio che me ne fossi andato per i fatti miei già da un pezzo.»

«Non ho dimenticato che tu mi hai aiutato, Slanter... per tutto il viaggio» disse rapidamente Jair. «E sono certo che lo avresti fatto ancora se ne avessi avuto bisogno.»

«Be', ti sbagli!» tagliò corto lo Gnomo. «Anche se mi dispiaceva per te, non significa... Sta' a sentire, ti avrei consegnato alle Mortombre proprio

come avrebbe fatto Spilk, perché quella era la cosa giusta da fare. Tu e questo Maestro d'Armi non immaginate nemmeno lontanamente che cosa avete di fronte!»

«Ho visto che mi proteggevi col tuo coltello quando l'altro Gnomo ha tentato di aggredirmi!» insistette Jair. «Come lo spieghi?»

Sbuffando incollerito, Slanter voltò le spalle. «Se avessi avuto un po' di sale in zucca, l'avrei lasciato fare. Sai in che guaio mi sono ficcato? Adesso non posso più nemmeno ritornare all'Est! Lo Gnomo che è scappato racconterà a tutti quello che ho fatto! Oppure Spilk, appena si sarà liberato!» Alzò le braccia al cielo. «Be', a chi importa del mio destino? Non certo al mio paese. Lì sono un estraneo, da anni ormai. E le Mortombre non si cureranno di dare la caccia a un solo povero Gnomo. Andrò verso nord per un po', o forse a sud nelle città, e lascerò che le cose facciano il loro corso.»

«Slanter...»

Lo Gnomo si girò di scatto.

«Ma quello lì... non è meglio di me!» esclamò con voce sibilante, gesticolando furibondo verso Garet Jax che beveva di nuovo dalla pozza.«Mi ha trattato come se fosse tutta colpa mia... come se fossi io l'unico responsabile! Non sapevo nemmeno della tua esistenza, ragazzo! Sono venuto qui seguendo le tracce del Druido! Non mi andava certo l'idea di darti la caccia, di portarti dalle Mortombre!»

«Slanter, aspetta un attimo!» L'accenno alle Mortombre ricordò a Jair qualcosa che il sollievo di essere stato liberato gli aveva fatto quasi dimenticare. «Come faremo con la Mortombra che dovevamo incontrare sull'altro lato delle Querce?»

«Che cosa vuoi dire?» scattò Slanter, infastidito dal fatto che Jair aveva interrotto la sua tirata.

«Sarà sempre lì, non è vero?» chiese il ragazzo a bassa voce.

Lo Gnomo esitò, poi annuì. «Sì, adesso capisco. Sì, sarà lì.» Aggrottò la fronte. «Andrete da un'altra parte; giratele intorno.»

Jair gli si avvicinò. «E se lui decide di affrontarla?» mormorò, facendo timidamente un cenno in direzione di Garet Jax.

Slanter alzò le spalle. «Allora ci sarà un Maestro d'Armi in meno.»

«E anche un Jair in meno.»

Si guardarono l'un l'altro in silenzio. «Che cosa vuoi da me, ragazzo?» chiese infine lo Gnomo.

«Vieni con noi.»

«Cosa?»

«Tu sei un battitore, Slanter. Tu puoi evitare la Mortombra. Ti prego, vieni con noi.»

Lo Gnomo scosse la testa con decisione. «No. Voi andate all'Est. Io non posso ritornarci. Non ora. Inoltre, tu vuoi che io ti porti a Culhaven. Io! I Nani ne sarebbero proprio felici!»

«Solo fino al confine, Slanter» insistette Jair. «Poi potrai andare per la tua strada. Non ti chiederò altro.»

«Proprio carino da parte tua!» sbottò lo Gnomo. Garet Jax stava tornando verso di loro. «Insomma, che senso ha tutta questa storia? Quello là non mi vorrà certo dattorno.»

«Non lo puoi sapere» insistette Jair. Si voltò mentre il Maestro l'Armi si avvicinava. «Tu hai detto che Slanter poteva andare dove voleva. Digli che può venire con noi.»

Garet Jax guardò lo Gnomo, poi tornò a guardare Jair.

«È un battitore» sottolineò il ragazzo. «Potrebbe aiutarci a evitare le Mortombre. Potrebbe trovare un percorso sicuro verso l'Est.»

Il Maestro d'Armi si strinse nelle spalle. «Deve decidere lui.»

Ci fu un lungo silenzio imbarazzato. «Slanter, se accetti, ti farò vedere un po' come funziona la magia» disse infine Jair.

Un improvviso interesse affiorò negli occhi scuri dello Gnomo. «Be', per questo vale pure la pena di...» Poi si interruppe. «No! Che cosa stai cercando di fare? Pensi forse di potermi comprare? È questo che credi?»

«No» si affrettò a rispondere Jair. «Volevo soltanto...»

«Be', niente da fare» l'interruppe bruscamente l'altro. «Io non mi faccio comprare! Io non sono...» farfugliò, e poi rimase zitto, incapace di trovare le parole per esprimere quello che non era. Infine si raddrizzò. «Se conta tanto per te, se è così importante, bene, allora verrò. Se vuoi che io venga, verrò... ma non voglio niente in cambio. Vengo perché ho deciso di venire. L'idea è mia, capito? E soltanto fino al confine... non un passo di più! Non voglio avere niente a che fare con i Nani!»

Jair lo fissò sorpreso per un attimo, poi rapidamente allungò una mano. Solennemente, Slanter la strinse.

Decisero di lasciare Spilk così com'era. Avrebbe impiegato parecchio tempo a liberarsi, ma alla fine ci sarebbe riuscito. Nel peggiore dei casi, avrebbe sempre potuto recidere le corde con i denti, suggerì cupo Slanter. Se avesse urlato per chiedere aiuto, forse qualcuno lo avrebbe sentito. Ma gli conveniva essere prudente. Le Querce Nere erano popolate da una spe-

cie particolarmente maligna di lupo dei boschi, ed era probabile che, urlando, attirasse l'attenzione di quelle belve. D'altra parte, era possibile che venissero in ogni caso lì ad abbeverarsi.

Riprendendo conoscenza, mentre Jair e gli altri due si preparavano a ripartire, Spilk sentì le ultime parole della frase. Intontito e furibondo, il grosso Gnomo li minacciò: avrebbero fatto una brutta fine quando li avesse incontrati di nuovo... e certo li avrebbe raggiunti. Ignorarono le sue minacce - anche se Slanter era apparso un po' innervosito - e pochi minuti dopo si lasciarono dietro il Sedt.

Jair aveva ora compagni ben strani: uno Gnomo che lo aveva inseguito, fatto prigioniero e sorvegliato per tre giorni, e un leggendario avventuriero che aveva ucciso chissà quanti uomini. Ed eccoli lì, tutti e tre, uniti in un'alleanza che a Jair sembrava veramente sconcertante. Come mai erano rimasti al suo fianco? Garet Jax avrebbe potuto andarsene per la sua strada senza curarsi di lui, eppure non l'aveva fatto. Rischiando la propria vita, l'aveva salvato e si era autonominato suo temporaneo protettore. Perché un uomo come Garet Jax aveva fatto una cosa simile? E Slanter avrebbe potuto respingere la sua richiesta di aiutarlo a evitare qualsiasi cosa si trovasse in agguato fra le Querce Nere e l'Anar, sapendo quale rischio correva personalmente, e sapendo che Garet Jax evidentemente non si fidava di lui e lo avrebbe sempre tenuto d'occhio. Eppure, del tutto inaspettatamente, quasi contro ogni logica, aveva scelto di venire. Di nuovo... perché?

Ma, se ci rifletteva, erano le sue motivazioni a sorprenderlo di più. Dopo tutto, se la loro decisione di restare con lui era sconcertante, che dire della sua? Fino a pochi minuti prima, Slanter l'aveva tenuto prigioniero! E aveva veramente paura di Garet Jax, il suo salvatore. Ripensava continuamente al Maestro d'Armi mentre fronteggiava quegli Gnomi: rapido, mortale, terrificante, nero come la morte che dava.

Per un attimo l'immagine rimase sospesa nella sua mente; poi, rapidamente, la allontanò.

Be', spesso succedeva che i viandanti diventassero compagni di viaggio per motivi di sicurezza e, concluse Jair, quello che gli era successo doveva esser visto in questa luce. Doveva stare calmo. Dopo tutto, era libero ora, e non correva nessun vero pericolo. In un attimo poteva scomparire. Gli bastava una sola nota della canzone magica, cantata col sussurro del vento, per dileguarsi. Quel pensiero lo confortava un po'. Se non fossero stati nel cuore delle Querce Nere, se non fosse stato per il fatto che le Mortombre lo cercavano, se non fosse stato per il suo disperato bisogno di trovare aiuto

da qualche parte...

Strinse le labbra, come per mettere freno ai suoi pensieri. Era inutile tormentarsi con i "se". Aveva già abbastanza preoccupazioni. E, soprattutto, doveva ricordarsi di non dire nulla su Brin o sulle Pietre Magiche.

Era da meno di un'ora che camminavano attraverso le Querce Nere quando arrivarono in una radura in cui sboccava una mezza dozzina di sentieri. Slanter, che faceva strada attraverso la foresta immersa nell'ombra, si fermò e indicò un sentiero diretto a sud.

«Questo» annunciò.

Garet Jax lo guardò incuriosito. «Verso sud?»

Slanter inarcò le folte sopracciglia. «Verso sud. La Mortombra verrà dalla regione del Fiume Argento attraverso la Palude della Nebbia. È la strada più rapida e facile... almeno per quei diavoli. Non hanno paura di quello che vive nella palude. Se vogliamo correre meno rischi possibile, ci conviene andare a sud e costeggiare la palude, restando nelle Querce, poi voltare a nord verso le pianure.»

«Un lungo percorso, Gnomo» mormorò il Maestro d'Armi.

«Almeno così saremo sicuri di arrivare!» scattò l'altro.

«Forse potremmo passare vicino alla Mortombra senza farci notare.»

Slanter si mise le mani sui fianchi e raddrizzò il torace robusto. «Magari potremmo anche volare! Ah ah! Tu non sai di che cosa stai parlando!»

Garet Jax tacque, gli occhi fissi sullo Gnomo. Slanter sembrò intuire all'improvviso di avere esagerato. Dopo aver dato una rapida occhiata a Jair, si schiarì la gola nervosamente e si strinse nelle spalle.

«Be', tu non conosci le Mortombre come le conosco io. Non sei vissuto in mezzo a loro. Non hai visto cosa possono fare.» Inspirò a fondo. «Sono fatte di tenebre... come se ciascuna fosse un frammento di notte. Quando passano, tu non le vedi. E non le senti. Ma capti la loro presenza... senti che arrivano.» Jair rabbrividì, ricordando l'incontro a Valle d'Ombra e la presenza invisibile, appena oltre la parete. «Non lasciano traccia quando passano» proseguì Slanter. «Appaiono e scompaiono proprio come suggerisce il loro nome. Mortombre. Spiriti neri.»

Tacque, scuotendo la testa. Garet Jax lanciò un'occhiata a Jair. Il ragazzo era tutto preso dal ricordo di quello che aveva provato quando, tornando a casa quella sera, ne aveva trovata una in attesa.

«Non vorrei proprio correre il rischio di imbattermi in una Mortombra» disse a bassa voce.

Il Maestro d'Armi si sistemò lo zaino sulle spalle. «Allora andiamo a

sud» annunciò.

Per tutto il pomeriggio camminarono attraverso le Querce Nere, seguendo il sentiero serpeggiante fra gli alberi. Il crepuscolo cadde sulla foresta, e la luce grigia del giorno si spense rapidamente. Una nebbia leggera cominciò a filtrare attraverso gli alberi, umida e appiccicaticcia, diventando sempre più densa. Era difficile seguire il sentiero, che a intervalli regolari scompariva, inghiottito dalla nebbia. Dalle ombre sempre più fitte giungevano i suoni della notte, tutt'altro che gradevoli.

Slanter diede l'alt. Dovevano fermarsi per pernottare? volle sapere. Entrambi guardarono Jair. Stanco e intorpidito, il ragazzo si diede una rapida occhiata intorno. Le querce giganti si alzavano dappertutto, i neri tronchi lucenti li circondavano come una massiccia fortezza. Non c'erano che oscurità e nebbia e, da qualche parte, una Mortombra in agguato.

Stringendo i denti per le fitte di dolore e la stanchezza, scosse il capo. La piccola compagnia proseguì.

La notte scese anche sulla radura dove Spilk era legato alla grande quercia. Per tutto il pomeriggio aveva rosicchiato le corde, allentando i nodi che lo tenevano prigioniero. Niente e nessuno era passato dalla radura quel giorno; nessun viandante si era fermato a far provvista d'acqua, nessun lupo era venuto ad abbeverarsi. I corpi accasciati dei suoi uomini giacevano dove erano caduti, sagome informi nel crepuscolo.

Il suo volto crudele si tese mentre faceva pressione contro le corde. Presto, fra un'ora o poco più, si sarebbe liberato e avrebbe potuto dare la caccia a quelli che lo avevano ridotto così. E li avrebbe inseguiti fino all'...

Un'ombra passò su di lui e alzò di scatto la testa. Un'alta sagoma scura gli si ergeva davanti, ammantata e incappucciata, un'ombra di morte emersa dalla notte. Spilk si sentì raggelare.

«Padrone!» mormorò con voce rauca.

La sagoma nera non rispose. Se ne stava là, e lo guardava. Freneticamente, il Sedt cominciò a parlare, quasi farfugliando nella fretta di raccontare. Rivelò tutto quello che gli era accaduto... lo straniero vestito di nero, il tradimento di Slanter, e la fuga del ragazzo della Valle con la sua voce magica. Il suo corpo muscoloso si dibatteva contro le corde che ancora lo legavano, e le parole non bastavano a frenare la paura che gli stringeva la gola. «Ho tentato! Padrone, ho tentato! Ti prego, liberami!»

La sua voce si spezzò, e il fiume di parole si spense nel silenzio. La testa gli cadde sul petto, e i singhiozzi gli scuotevano il corpo. Per un attimo, la

figura sopra di lui rimase immobile. Poi una mano nera, sottile, inguantata lo afferrò per la testa, e una vampata rossa esplose. Spilk urlò, un solo, terribile urlo.

La figura ammantata di nero ritirò la mano, si voltò, e scomparve nella notte. Nessun suono segnò il suo passaggio.

Nella radura vuota, il corpo senza vita di Spilk si accasciò, gli occhi spalancati per l'orrore.

IX

Sulla torreggiante catena frastagliata dei Denti del Drago il blu profondo del cielo notturno era diventato grigio; la luminosità della luna e delle stelle cominciava a spegnersi, e a oriente si era acceso il debole bagliore dell'alba imminente.

Gli occhi scuri di Allanon scrutarono la barriera insuperabile delle montagne che si ergevano tutto intorno a lui, rupi e cime di roccia antica, mostruose, nude e devastate dal vento e dal tempo. Poi il suo sguardo cadde rapidamente, quasi con ansia, sul punto in cui, davanti a lui, si apriva una fenditura nella roccia. Sotto si allargava la Valle d'Argilla, la soglia della Cripta dei Re, dimora degli spiriti dei tempi. Rimase immobile, il mantello nero avviluppato intorno al corpo alto, scarno. Un'improvvisa malinconia apparve sul suo volto. Un deserto coperto di macigni e frammenti di roccia nera, scintillanti come vetro opaco, sparsi ovunque si allungava fino in fondo alla valle, formando un sentiero irregolare. Al centro della valle era visibile un lago, le acque melmose di un colore nero verdastro, agitato da piccoli vortici indolenti nel silenzio vuoto, senza un alito di vento... ribolliva come un tino di birra che qualche mano invisibile agitava in un moto lento, meccanico.

Padre, mormorò in silenzio.

Un improvviso grattare di stivali sui sassi lo fece girare rapidamente, ricordandogli i due che viaggiavano con lui. Emersero dall'ombra dei macigni per mettersi al suo fianco. In silenzio, guardavano la valle desolata.

«È questa?» chiese brevemente Rone Leah.

Allanon annuì. Il sospetto permeava le parole del giovane e affiorava dai suoi occhi. Era sempre palese. Non faceva alcuno sforzo per nasconderlo.

Sospetto e sfiducia esprimevano anche gli occhi della ragazza della Valle, benché lei cercasse di non farli trapelare. C'era sempre del sospetto nei suoi compagni di viaggio. Così era stato con Shea Ohmsford e Flick quan-

do erano venuti con lui alla ricerca della Spada di Shannara, e con Wil Ohmsford e la fanciulla elfa Amberle quando li aveva condotti alla ricerca del Fuoco di Sangue. Forse se lo meritava. La fiducia bisognava guadagnarsela, non poteva esser data ciecamente e, per meritarla, bisognava essere franchi e onesti. Lui non lo era mai stato... non aveva mai potuto esserlo. Era il custode di segreti che non potevano essere condivisi con nessuno, e doveva sempre dissimulare la verità, poiché essa non poteva mai essere rivelata, ma doveva sempre essere appresa. Era difficile tener nascosto quello che sapeva, eppure fare altrimenti significava venir meno alla fiducia che gli era stata concessa e che si era conquistato a caro prezzo.

Si voltò un istante per assicurarsi che i due giovani lo seguissero, poi rivolse la sua attenzione ai massi sparsi lungo il pendio, avanzando in un silenzio assorto. Sarebbe stato facile venir meno al suo compito, rivelare tutti i suoi segreti, e lasciare che venissero a conoscenza degli eventi in modo diverso da quello che aveva stabilito.

Eppure sapeva che non avrebbe mai potuto farlo. Egli doveva rispondere a un codice più elevato dell'essere e del dovere. Era la sua vita e il suo fine. Se ciò significava che doveva sopportare i loro sospetti, non aveva scelta. Era un duro prezzo da pagare, ma necessario.

Ma sono così stanco, pensò. Padre, sono così stanco.

In fondo alla valle si fermò. I due giovani gli si fermarono accanto, e lui si voltò verso di loro. Sollevò un braccio dal mantello nero e indicò le acque del lago.

«Il Perno dell'Ade» sussurrò. «Mio padre mi aspetta là, e devo andare da lui. Voi resterete qui finché vi chiamerò. Non allontanatevi. Qualsiasi cosa succeda, non allontanatevi. Tranne voi e me, qui non vi sono che i morti.»

Nessuno dei due giovani replicò. Annuirono, guardando inquieti le acque del Perno dell'Ade, agitate da piccoli vortici indolenti. Egli scrutò i loro volti un attimo ancora, poi si voltò e se ne andò.

Uno strano senso di attesa lo invase mentre si avvicinava al lago, quasi come se fosse alla fine di un lungo viaggio. Era sempre così, si disse, se ripensava al passato. Sempre quella strana sensazione di tornare a casa. Una volta Paranor era stata la dimora dei Druidi. Ma gli altri Druidi erano scomparsi ormai, e in questa valle si sentiva più a suo agio che non nella Fortezza. Tutte le cose cominciavano e finivano qui. Era qui che tornava per trovare il sonno che rinnovava la sua vita ogni volta che terminavano i suoi viaggi attraverso le Quattro Terre, col suo guscio mortale sospeso a metà fra questo mondo e l'aldilà. Qui i due mondi si toccavano, un piccolo

crocicchio che gli dava accesso, se pur brevemente, a tutto quello che era e sarebbe stato. Ma, ciò che più contava, qui avrebbe trovato suo padre.

Intrappolato, esiliato, in attesa di essere liberato!

Cacciò il pensiero dalla mente. Gli occhi scuri si alzarono per un istante verso il debole bagliore a oriente, poi ritornarono a guardare il lago. Shea Ohmsford era venuto qui una volta, molti anni prima, col fratellastro Flick e gli altri della piccola compagnia partita alla ricerca della Spada di Shannara. Era stato profetizzato che uno di loro si sarebbe perduto, e così era successo. Shea era stato travolto sulla Cresta del Drago, vicino alla cascata. Il Druido ricordò la sfiducia e il sospetto degli altri verso di lui. Eppure era affezionato a Shea, a Flick, e a Wil Ohmsford. Shea era stato quasi un figlio per lui... lo sarebbe stato, forse, se gli fosse stato permesso di avere un figlio. Wil era stato soprattutto un compagno d'armi con cui aveva diviso la responsabilità per la ricerca del Fuoco di Sangue che avrebbe ridato vita all'Eterea e salvato gli Elfi.

Le rughe si approfondirono sul suo bruno volto pensieroso. Ora c'era Brin, una fanciulla dotata di un potere di gran lunga superiore a quello dei suoi antenati. Che cosa sarebbe stata per lui?

Raggiunto il bordo del lago, si fermò. Rimase per un istante a scrutare le acque senza fondo, desiderando... Poi, lentamente, sollevò le braccia verso il cielo, e, mentre il potere irradiava dal suo corpo, il Perno dell'Ade si agitò, inquieto. Le acque turbinavano più rapidamente, cominciando a ribollire e a sibilare, e una nuvola di spruzzi si alzò verso il cielo. Tutto intorno al Druido la valle vuota fu scossa da un grande brivido, da un rombo sordo, come se fosse stata risvegliata da un lungo sonno senza sogni. Poi, dalle profondità del lago, giunsero le grida, sommesse, terribili.

Vieni a me, chiamò silenziosamente il Druido. Liberati.

Le grida si fecero più acute, stridule e inumane... anime imprigionate che lanciavano i loro richiami disperati, lottando per liberarsi. Per tutta la valle immersa nell'ombra si diffusero i loro gemiti, e dalle acque torbide del Perno dell'Ade si levò un aspro sibilo di sollievo.

Vieni!

Dal lago in tumulto si levò l'ombra di Bremen, il corpo esile, scheletrico, di un grigio trasparente contro la notte, curvo per gli anni e avvolto nel sudario. L'immagine terrificante si fermò sulla superficie delle acque di fronte ad Allanon. Lentamente, il Druido abbassò le braccia, stringendosi addosso il mantello nero come per scaldarsi; sotto il cappuccio, il volto bruno si alzò per incontrare gli occhi vuoti, ciechi del padre.

Sono qui.

Allora le braccia dell'ombra si sollevarono. Anche se non lo toccarono, Allanon sentì il loro freddo amplesso avvolgerlo come la morte. Strascicata e angosciata, la voce di suo padre giunse fino a lui.

«L'era è finita. Il circolo è chiuso.»

Il gelo lo penetrò ancor più, stringendolo come in una morsa. Le parole si accavallavano e fondevano e, anche se le udì tutte, e ciascuna lo toccò dolorosamente, erano tese e unite come i nodi di una fune. Le ascoltò con silenziosa disperazione, impaurito come mai era stato, comprendendo infine il loro messaggio: quello che doveva essere, e sarebbe stato.

I suoi occhi neri, duri erano velati di lacrime.

In un silenzio atterrito, Brin Ohmsford e Rone Leah erano rimasti dove il Druido li aveva lasciati. Videro l'ombra di Bremen emergere dalle profondità del Perno dell'Ade. Un brivido di gelo li attraversò come una lama, non provocato da qualche vento errante, poiché non ve n'era, ma dall'ombra. Insieme l'affrontarono, la videro levarsi davanti ad Allanon, cenciosa e scheletrica; videro le sue braccia alzarsi come per abbracciare la figura nera del Druido e attirarla verso dì sé. Non poterono udire le sue parole; intorno a loro vibravano le grida stridule che scaturivano dal lago. La roccia gemeva e rabbrividiva sotto i loro piedi. Se avessero potuto, sarebbero fuggiti senza guardarsi indietro. In quel momento, erano certi che la morte si aggirasse intorno a loro.

Poi, bruscamente, tutto finì. L'ombra di Bremen si voltò, affondando lentamente nelle acque melmose. Le grida raggiunsero un diapason agghiacciante, un gemito frenetico di angoscia, poi si spensero. Il lago turbinò e ribollì ancora per un breve istante, poi si placò, e le acque ripresero ad agitarsi pigramente.

A oriente, il sole cominciava a spuntare sulle creste frastagliate dei Denti del Drago, e una luce grigia penetrava fra le ombre morenti della notte.

Brin sentì Rone respirare profondamente, e la sua mano cercò quella di lui. Sui bordi del Perno dell'Ade, Allanon cadde in ginocchio, a testa china.

«Rone!» mormorò lei con voce rauca e fece un passo avanti. Ricordando le raccomandazioni del Druido, il giovane l'afferrò per un braccio, trattenendola, ma lei si liberò, correndo verso il lago. Immediatamente lui la seguì.

Insieme corsero da Allanon e, scivolando sui sassi sparsi, si fermarono, chinandosi su di lui. Aveva gli occhi chiusi, ed era pallido. Brin gli prese

una mano e la trovò fredda come il ghiaccio. Il Druido sembrava in trance. La ragazza lanciò un'occhiata esitante a Rone, che si strinse nelle spalle. Ignorandolo, Brin posò le mani sulle grandi spalle del Druido e lo scosse con dolcezza.

«Allanon» mormorò.

I grandi occhi ebbero un guizzo, si aprirono, incontrarono i suoi. Per un istante, lei vide le emozioni che lo sconvolgevano. C'era una terribile, cieca angoscia in quegli occhi. E paura. E anche incredulità. Ne rimase talmente sconvolta che si ritrasse rapidamente. Poi tutto svanì e vi fu soltanto collera.

«Vi avevo detto di non muovervi.» Si tirò faticosamente in piedi.

Quella collera non significava nulla e lei la ignorò. «Che cosa è successo, Allanon? Che cosa hai visto?»

Lui tacque per un istante, e i suoi occhi tornarono alle grigie acque torbide del lago. Scosse lentamente la testa. «Padre» mormorò.

Brin lanciò una rapida occhiata a Rone. Il giovane corrugò la fronte.

Tentò di nuovo, sfiorando la manica del Druido. «Che cosa ti ha detto?»

I neri occhi impenetrabili fissarono i suoi. «Che il tempo incalza, fanciulla della Valle. Che siamo braccati da ogni lato, e che così sarà fino alla fine. Quella fine è prestabilita, ma non mi ha detto come avverrà. Mi ha detto soltanto questo... che verrà, e tu la vedrai e che, per la nostra causa, tu salverai e distruggerai allo stesso tempo.»

Brin lo guardava stupita. «Cosa significa, Allanon?»

«Non lo so» mormorò lui, scuotendo la testa.

«Una risposta molto chiara» commentò Rone, raddrizzandosi, guardando in direzione delle montagne.

Brin continuava a osservare il Druido. Nascondeva qualcosa. «Che altro ti ha detto, Allanon?»

Ma di nuovo egli scosse la testa. «Nient'altro. Nient'altro.»

Mentiva! Brin lo capì immediatamente. Un altro messaggio gli era stato trasmesso, ne era certa, talmente cupo e terribile che egli non era disposto a rivelarlo. Il pensiero la spaventò, ed ebbe il presagio che, come prima suo padre e il suo bisnonno, anche lei sarebbe stata usata per uno scopo a lei ignoto.

I suoi pensieri tornarono bruscamente a quello che il Druido aveva appena detto. Per la loro causa, avrebbe salvato e distrutto allo stesso tempo... aveva profetizzato l'ombra. Ma come era possibile?

«Un'altra cosa mi disse» aggiunse improvvisamente Allanon - ma Brin

intuì immediatamente che non era quello che lui le aveva taciuto. «Paranor è nelle mani delle Mortombre. Sono penetrate attraverso le sue mura e la magia che ne protegge gli accessi. È caduta due notti fa. Ora frugano nelle sue sale alla ricerca delle storie dei Druidi e dei segreti degli antichi. Useranno quello che troveranno per accrescere il potere che già possiedono.»

Li guardò a lungo tutti e due. «E li troveranno, prima o poi, se non saranno fermati. Non dobbiamo permettere che ciò accada.»

«Non ti aspetti forse che saremo noi a fermarli, vero?» chiese rapidamente Rone.

Il Druido socchiuse gli occhi neri. «Non c'è nessun altro.»

Il giovane avvampò. «Quanti sono?»

«Una dozzina di Mortombre. Una compagnia di Gnomi.»

«E tu credi che noi possiamo riuscirci?» esclamò Rone, incredulo. «Tu e io e Brin? Soltanto noi tre? E come faremo? Spiegamelo.»

Una collera improvvisa, terribile apparve negli occhi di Allanon. Rone sentì di aver esagerato, ma ormai era troppo tardi. Perciò fronteggiò deciso il Druido che gli si avvicinava.

«Principe di Leah, hai dubitato di me fin dall'inizio. Io l'ho tollerato perché tu sei affezionato alla fanciulla della Valle e sei venuto come suo protettore. Ma solo per quello. Ora, però, hai esagerato con le tue continue contestazioni dei miei fini e delle mosse che ritengo necessarie! Tutto ciò non ha senso, visto che sei così prevenuto nei miei confronti!»

«Non sono prevenuto nei tuoi confronti» rispose Rone, con voce ferma. «Sono preoccupato per Brin. Se vi è conflitto fra l'esito della nostra ricerca e il suo benessere, è lei che penso di proteggere.»

«E sarà quello che farai!» tuonò l'altro, strappandogli la Spada di Leah dal fodero. Rone sbiancò in faccia, sicuro che Allanon intendesse ucciderlo. Brin corse avanti, gridando, ma il Druido alzò rapidamente una mano per fermarla. «Resta dove sei, fanciulla. È una questione fra me e il Principe di Leah.»

I suoi occhi erano fissi su Rone, duri e penetranti. «La proteggeresti, giovane principe, come farei io stesso? Se fosse possibile, vorresti essere mio pari?»

Nonostante la paura, Rone mostrò un'espressione decisa. «Sì.»

Allanon annuì. «Allora ti darò il potere di farlo.»

Afferrato saldamente il giovane per un braccio, lo spinse senza sforzo fino al bordo del lago. Poi gli restituì la Spada di Leah e indicò le verdi acque melmose. «Immergi la lama nell'acqua, Principe di Leah» ordinò. «Ma

senza bagnare la mano e il pomo. Persino il più lieve contatto della carne mortale col Perno dell'Ade significa morte.»

Rone lo guardava incerto.

«Fa' come ti dico» scattò il Druido.

Il giovane serrò le mascelle. Lentamente calò la Spada di Leah finché fu completamente immersa nelle acque increspate. Scese senza sforzo... come se il lago non avesse fondo e la sponda non fosse che il bordo di un dirupo. Appena la lama le toccò, le acque cominciarono ad agitarsi, sibilando e gorgogliando come se l'acido ripulisse il metallo. Spaventato, Rone si costrinse a tenere saldamente la spada dentro il lago.

«Basta così» disse il Druido. «Tirala fuori.»

Lentamente Rone la sollevò. La lama, un tempo di lucido ferro, era diventata nera; le acque del Perno dell'Ade turbinavano lungo tutta la sua superficie, come qualcosa di vivo.

«Rone!» sussurrò Brin inorridita.

Il giovane teneva la spada saldamente davanti a sé, la lama lontana dal corpo, gli occhi fissi sui piccoli vortici verdastri che la ricoprivano.

«Ora reggiti bene!» ordinò Allanon, sollevando un braccio dal mantello nero. «Reggiti bene, Principe di Leah!»

Un fuoco azzurro schizzò dalle dita della sua mano descrivendo una linea sottile, abbagliante. Percorse tutta la lama, avvampando, bruciando, accendendo e fondendo acqua e metallo. Il fuoco azzurro divampò in un'esplosione di luce incandescente, eppure nessun calore fu trasmesso dalla lama all'impugnatura. Rone Leah stringeva saldamente la spada, guardando altrove.

Un istante dopo era tutto finito, il fuoco si era spento, e il Druido aveva riabbassato il braccio. Rone Leah si voltò a guardare la sua spada. La lama era pulita, di un nero levigato e scintillante, gli orli duri e nitidi.

«Guarda bene, Principe di Leah» ordinò Allanon.

Egli ubbidì, e anche Brin, accanto a lui, si chinò. Insieme scrutarono la superficie nera, lucente come uno specchio. Nelle profondità del metallo, gorghi di un verde torbido si agitavano pigramente.

Allanon si avvicinò. «La magia della vita e della morte sono fuse come una cosa sola. È un potere che ora ti appartiene; una tua responsabilità. Ora dividerai con me il compito di proteggere Brin Ohmsford. Avrai il mio stesso potere. Questa spada te lo dà.»

«Come?» chiese a bassa voce Rone.

«Come tutte le altre, questa spada inferisce e schiva i colpi... non della

carne e del sangue o del ferro e della pietra, ma della magia. La magia nera delle Mortombre. Che tu la trafigga o la eluda, questa magia non passerà. Così ti sei votato a essere lo scudo che proteggerà questa fanciulla fino alla fine del viaggio. Tu volevi essere suo protettore, e io ti ho reso tale.»

«Ma perché... perché mi hai dato...?» balbettò Rone.

Ma il Druido, per tutta risposta, si voltò e se ne andò. Rone rimase a guardarlo, esterrefatto.

«Questo non è giusto, Allanon!» urlò Brin alla figura che si allontanava, improvvisamente in collera per quello che era accaduto a Rone. Fece per seguirlo. «Che diritto hai...»

Non poté terminare la frase. All'improvviso ci fu un'esplosione terrificante: si sentì sollevare da terra e gettare sul fondo della valle. Una massa turbinante di fuoco rosso avvolse Allanon, inghiottendolo.

A chilometri di distanza, il corpo esausto e dolorante, Jair Ohmsford emergeva barcollando dalle ombre della notte in un'alba di bruma irreale e di penombra. Alberi e oscurità sembravano retrocedere, scostati come una immensa tenda, mentre si delineava il nuovo giorno. Il cielo era vasto e vuoto, una cupola mostruosa di nebbia densa che occultava il mondo fra le sue pareti impenetrabili. A una cinquantina di metri da lui, cominciava la nebbia e tutto il resto terminava. I suoi occhi assonnati guardavano attoniti, senza capire cosa fosse successo, il sentiero cosparso di rami morti e costellato di piccole pozze d'acqua verdastra visibile fino a quella breve distanza.

«Dove siamo?» mormorò.

«Nella Palude della Nebbia» borbottò Slanter al suo fianco. Jair lanciò un'occhiata inespressiva allo Gnomo, che lo guardò con gli occhi stanchi. «Ci siamo avvicinati troppo al suo confine... siamo finiti in una sacca. Dobbiamo tornare indietro.»

Jair annuì, tentando di mettere ordine nella sua mente frastornata. Improvvisamente, al suo fianco, apparve Garet Jax, nero e silenzioso. Gli occhi duri, vuoti fissarono brevemente i suoi, poi si diressero verso la palude. Senza una parola, fece un cenno d'assenso a Slanter, e lo Gnomo fece dietrofront. Jair lo seguì. Non c'era segno di stanchezza negli occhi del Maestro d'Armi.

Avevano camminato tutta la notte, una marcia faticosa, interminabile nel labirinto delle Querce Nere. Ora era poco più che un ricordo annebbiato, remoto nella mente di Jair, un frammento di tempo sommerso dalla stan-

chezza. Soltanto la sua determinazione lo teneva in piedi. Dopo un po', persino la morsa della paura l'aveva abbandonato, e la Mortombra non era più una minaccia incombente. Gli sembrava di aver dormito persino mentre camminava, poiché non ricordava nulla di quello che era successo. Eppure non aveva dormito, lo sapeva. Non aveva fatto altro che camminare...

Una mano lo strappò bruscamente dal bordo dell'acquitrino al quale si era troppo avvicinato. «Guarda dove metti i piedi, giovanotto.» Era Garet Jax, al suo fianco.

Dopo aver farfugliato qualcosa in risposta, Jair riprese a trascinarsi avanti, barcollando. «Cammina come un sonnambulo» sentì borbottare Slanter, ma non ci fu risposta. Si sfregò gli occhi. Lo Gnomo aveva ragione. Le sue forze erano quasi allo stremo. Non poteva resistere ancora per molto.

Eppure tenne duro. Camminò per ore, gli sembrò, arrancando attraverso la nebbia e la grigia penombra, inciampando alla cieca dietro la sagoma tozza di Slanter, vagamente consapevole della silenziosa presenza di Garet Jax al suo fianco. Perse ogni nozione del tempo. Era cosciente solo del fatto di essere ancora in piedi e di camminare. Metteva un piede davanti all'altro, passo dopo passo, e ogni volta era uno sforzo separato, distinto. Ma il sentiero non terminava mai.

Finché...

«Maledizione!» sentì urlare Slanter. E improvvisamente l'intero acquitrino sembrò esplodere verso il cielo. Schizzi altissimi d'acqua e fango volarono verso l'alto, inondando il ragazzo atterrito. Un ruggito infranse il silenzio dell'alba, aspro e penetrante, e qualcosa di enorme si sollevò sopra di lui.

«Un mostro della palude!» sentì urlare Slanter.

Jair fece un passo indietro, confuso e spaventato, conscio della cosa enorme che si ergeva davanti a lui, un corpo ricoperto di scaglie, gocciolante di acqua melmosa, con fauci spalancate irte di denti e artigli pronti ad avventarsi. Arretrò freneticamente, inciampando, ma le sue gambe non volevano saperne di reggerlo, troppo intorpidite dalla fatica per rispondere adeguatamente. La cosa enorme lo sovrastava, col suo fiato fetido, putrido, e la sua ombra cancellava persino quella luce grigia.

Poi all'improvviso, qualcuno lo spinse via, sottraendolo per miracolo agli artigli del mostro. Come in un sogno, vide Slanter al suo posto. Lo Gnomo agitava selvaggiamente la corta spada contro la terrificante creatura che ora stava per avventarsi su di lui. Ma la spada era un'arma miseramente inadeguata. Il mostro l'afferrò e la fece ruotare via dalle mani dello

Gnomo. Un istante dopo, un'enorme zampa artigliata si avventava sul corpo di Slanter.

«Slanter!» gridò Jair, sforzandosi di rimettersi in piedi.

Ma Garet Jax stava già muovendosi passando all'azione. Balzò avanti, un'ombra confusa, e conficcò il bastone nero nelle mascelle spalancate della bestia, affondandolo nel tessuto morbido della gola. Il mostro ruggì per il dolore, le sue mascelle si richiusero di scatto sul bastone, spezzandolo. Le zampe artigliate andarono alla ricerca dei frammenti rimasti in gola, lasciando cadere Slanter per terra.

Di nuovo Garet Jax si lanciò contro la bestia, brandendo la sua corta spada. Con una rapidità tale che Jair non riuscì quasi a seguirlo, saltò sulle spalle del mostro, eludendo gli artigli protesi. Gli affondò la spada sotto la gola, da dove sgorgò uno schizzo di sangue nero. Poi rapidamente saltò giù. Il mostro era ferito ora, e ululava per il dolore: con un sobbalzo si voltò e, barcollando, corse via alla cieca nella nebbia e nell'oscurità.

Stordito e sconvolto, Slanter si stava rialzando faticosamente, ma Garet Jax lo ignorò e si avvicinò a Jair, tirandolo rapidamente in piedi. Il ragazzo fissava il Maestro d'Armi con gli occhi spalancati per lo stupore e l'ammirazione.

«Non ho mai visto... non ho mai visto nessuno... muoversi così rapidamente!» balbettò.

Fu come se Garet Jax non lo avesse sentito. Dopo averlo afferrato saldamente per il collo, lo spinse fra gli alberi, e Slanter si affrettò a seguirli.

Pochi secondi dopo, si erano lasciati alle spalle la radura.

Il fuoco ardeva tutto intorno al Druido, avvolgendolo in spirali cremisi e divampando maligno contro la grigia luce dell'alba. Stordita e semiaccecata dall'esplosione, Brin si mise faticosamente in ginocchio, riparandosi gli occhi. Nelle spirali di fuoco, il Druido si era ripiegato contro la roccia nera scintillante del fondovalle, e un debole alone azzurro respingeva le fiamme che lo avvolgevano. Uno schermo, comprese Brin... la sua protezione contro l'orrore che l'avrebbe distrutto.

Disperata, Brin cercò il colpevole di quell'orrore e lo trovò a una ventina di metri di distanza. Stagliandosi contro la debole luce dorata del sole che scivolava sotto l'orizzonte, si ergeva un'alta sagoma nera, tenendo sollevate e diritte davanti a sé le braccia da cui sgorgava il fuoco rosso. Una Mortombra! La riconobbe immediatamente. Era arrivata silenziosamente, cogliendoli di sorpresa, e si era avventata sul Druido. Nell'impossibilità di di-

fendersi, Allanon era vivo solo grazie al suo istinto.

Brin si alzò in piedi. Gridò freneticamente contro la cosa nera che lo aggrediva, ma quella non si mosse, né il fuoco scemò di intensità. Con un flusso costante, incessante, sgorgava da quelle braccia tese sul Druido accovacciato, turbinando intorno al suo corpo ripiegato, e abbattendosi martellante contro il debole scudo azzurro che ancora la respingeva. Divampando, la luce cremisi riverberava nel cielo dalla superficie luccicante della roccia, e tutto quello che essa investiva diventava color sangue.

Poi Rone Leah corse avanti, accovacciandosi davanti a Brin come un animale pronto ad attaccare.

«Demonio!» urlò, furibondo.

Sollevò la nera lama metallica della Spada di Leah, senza chiedersi in quel momento chi avesse deciso di soccorrere o per chi stesse con tanto slancio mettendo a repentaglio la sua vita. In quel momento egli era il bisnipote di Menion Leah, veloce e temerario quanto il suo antenato, e l'istinto aveva sopraffatto la ragione. Lanciando quello che era stato per secoli il grido di battaglia dei suoi antenati, attaccò.

«Leah! Leah!»

Balzò nel fuoco, e calò la spada, spezzando l'anello che legava Allanon. Istantaneamente, le fiamme si frantumarono come se fossero state di vetro, e caddero come pezzi di coccio dalla forma accovacciata del Druido. Il fuoco sgorgava ancora dalle mani della Mortombra ma, come ferro attirato da un magnete, ora convergeva sulla spada del giovane dai capelli rossi. Descrivendo un arco, correva verso il metallo nero, bruciando verso il basso. Eppure le mani del giovane erano illese; era come se la spada assorbisse il fuoco. Il Principe di Leah se ne stava nettamente delineato fra la Mortombra e il Druido, reggendo verticalmente la Spada di Leah di fronte a sé, mentre il fuoco cremisi danzava intorno alla lama.

Allanon si alzò, nero e terrificante quanto la cosa che gli aveva teso l'agguato, libero ora dalle fiamme che lo avevano inchiodato al suolo. Le braccia scarne si sollevarono dal mantello, e il fuoco azzurro esplose dalle sue mani, avvolgendo la Mortombra, sollevandola da terra e scagliandola indietro come se fosse stata colpita da un ariete. Il mantello nero si allargò svolazzando, e un terribile urlo silenzioso riverberò nella mente di Brin. Una volta ancora il fuoco del Druido divampò, e un istante dopo la cosa nera era stata ridotta in polvere.

Il fuoco si spense, lasciando sottili spirali di fumo e ceneri sparse, e il silenzio calò sulla Valle d'Argilla. La Spada di Leah cadde e la lama nera fi-

nì sulla roccia con un forte clangore metallico. Rone Leah abbassò la testa; c'era un'espressione stordita nei suoi occhi mentre cercavano quelli di Brin. Lei gli si avvicinò, gli buttò le braccia al collo e lo tenne stretto a sé.

«Brin» mormorò. «Questa spada... il potere...»

Non poté finire. La mano di Allanon gli strinse dolcemente la spalla.

«Non avere paura, Principe di Leah.» La voce del Druido era stanca, ma rassicurante. «Il potere ti appartiene veramente. L'hai appena dimostrato. Tu sei veramente il protettore della fanciulla... e, questa volta almeno, lo sei stato anche per me.»

La mano indugiò ancora un istante, poi la grande figura scura si avviò lungo il sentiero per il quale erano scesi.

«C'era solo quella» li rassicurò. «Se ce ne fossero state altre, ormai le avremmo viste. Venite. Il nostro compito qui è finito.»

«Allanon...» fece per chiamarlo Brin.

«Vieni, fanciulla. Il tempo stringe. Paranor ha bisogno di tutto il nostro aiuto. Dobbiamo recarci là immediatamente.»

Senza voltarsi a guardare la valle, cominciò a salire. Brin e Rone Leah lo seguirono con silenziosa rassegnazione.

X

Era già metà mattino quando Jair e i suoi compagni emersero dalle Querce Nere. Davanti a loro si estendeva una campagna ondulata: colline al nord, pianure al sud. Non si concessero il tempo di ammirare il paesaggio. Esausti quasi al punto di crollare, cercarono subito riparo in un boschetto di aceri dalle larghe foglie divenute di un cremisi brillante al tocco dell'autunno, e nel giro di pochi secondi si addormentarono.

Jair non aveva la minima idea se uno dei suoi compagni avrebbe montato la guardia mentre dormivano, ma fu Garet Jax che lo scosse per svegliarlo quando cominciò a scendere il crepuscolo. Poiché erano ancora così vicini alla Palude della Nebbia e alle Querce, il Maestro d'Armi, per prudenza, voleva trovare un luogo più sicuro dove passare la notte imminente. Le Pianure del Tumulo erano anch'esse pericolose, così la piccola compagnia svoltò a nord, inoltrandosi fra le colline. Sufficientemente ristorati da quella mezza giornata di sonno, camminarono fin quasi a mezzanotte prima di mettersi a dormire fino all'alba in un boschetto di alberi da frutto selvatici denso di cespugli. Questa volta Jair insistette subito perché si formassero dei turni di guardia.

Il giorno dopo ripresero la marcia verso nord. A pomeriggio inoltrato, avevano raggiunto il Fiume Argento. Limpido e scintillante nella luce che si spegneva, scorreva serpeggiando verso ovest fra sponde bordate di alberi e secche rocciose. Per diverse ore, i tre viandanti seguirono il fiume nel suo corso verso est e l'Anar e, quando cadde la notte, erano ben lontani dalla Palude e dalle Querce. Non avevano incontrato nessuno durante la marcia, non avevano visto traccia né di Gnomi né di Mortombre. A quanto pareva, per il momento erano al sicuro da chi li inseguiva.

Era di nuovo notte quando trovarono una piccola radura riparata da aceri e noci su un'altura sopra il fiume, e lì si accamparono. Decisero di arrischiarsi ad accendere un fuoco, e ne fecero uno piccolo che non emanava fumo; consumato un pasto caldo, si distesero a osservare le braci che morivano in cenere. La notte era calda e limpida; nel cielo, le stelle cominciavano a palpitare, descrivendo trame luminose sullo sfondo scuro della notte. Tutt'intorno, gli uccelli notturni cantavano, gli insetti ronzavano, e le rapide acque del fiume mormoravano in lontananza. Le foglie e i cespugli, che cominciavano a inaridirsi, davano una fragranza dolce e aromatica alla notte fresca.

«Andrò a raccogliere un po' di legna» annunciò improvvisamente Slanter dopo essere rimasto un po' in silenzio. Si tirò faticosamente in piedi.

«Ti darò una mano» si offrì Jair.

Lo Gnomo gli lanciò un'occhiata infastidita. «Ho forse chiesto aiuto? Posso raccogliere la legna da solo, ragazzo.»

Tutto accigliato, si allontanò a grandi passi nel buio.

Jair si appoggiò di nuovo al tronco dell'albero, incrociando le braccia sul petto. Quello scambio di battute era un tipico esempio di come erano andate le cose da quando avevano cominciato la marcia... nessuno dei tre parlava molto e, se parlava, lo faceva senza molto calore. Da Garet Jax se l'era aspettato. Era taciturno per natura, perciò il suo rifiuto di partecipare in qualche modo alla conversazione era prevedibile. Ma Slanter era un tipo garrulo, e quel suo rifiuto di comunicare era inquietante. Jair lo preferiva di gran lunga com'era prima: espansivo, chiacchierone, una specie di zio burbero. Ma ora era cambiato. Sembrava essersi rinchiuso in se stesso, e lo teneva a distanza... quasi come se non sopportasse la sua compagnia.

Be', in un certo senso era proprio così, pensò, riflettendo sulla faccenda. Dopo tutto, Slanter non aveva nessuna intenzione di seguirli. Era venuto soltanto perché Jair l'aveva praticamente costretto. E così questo Gnomo si ritrovava come compagni di viaggio un tipo che era stato suo prigioniero e

un altro che non si fidava minimamente di lui, con l'unico scopo di far sì che raggiungessero sani e salvi un popolo che era in guerra col suo. E non l'avrebbe mai fatto se non fosse stato che, aiutando Jair, si era compromesso al punto da non poter praticamente tornare fra i suoi.

Poi c'era stata anche la faccenda del mostro. Slanter era corso in aiuto di Jair con un atto di coraggio che era ancora un mistero per il ragazzo: un atto atipico per un individuo opportunista ed egocentrico come lui e guarda un po' cosa era successo. Oltre a non essere riuscito a respingere il mostro, era finito fra i suoi artigli e, senza l'aiuto di Garet Jax, non ne sarebbe uscito vivo. Doveva bruciargli. Slanter era un battitore, e i battitori erano una razza fiera. Avevano il compito di proteggere la gente che guidavano, e non viceversa.

Improvvisamente delle scintille schizzarono dal fuoco attirando la sua attenzione. Poco distante, appoggiato a un vecchio tronco, Garet Jax si mosse e si guardò intorno. Quegli strani occhi cercarono i suoi, e Jair si ritrovò per l'ennesima volta a chiedersi che uomo fosse questo Maestro d'Armi.

«Immagino che dovrei ringraziarti ancora» disse, sollevando le ginocchia fino al petto, «per avermi salvato da quella bestia nella Palude.»

L'altro tornò a guardare il fuoco. Jair lo osservò per un istante, domandandosi se fosse il caso di aggiungere qualcos'altro.

«Posso chiederti una cosa?» disse alla fine.

L'altro alzò le spalle con indifferenza.

«Perché mi hai salvato? Non soltanto da quella bestia nella Palude, ma laggiù, fra le Querce, dagli Gnomi che mi tenevano prigioniero?» Gli occhi duri improvvisamente si fissarono di nuovo su di lui, e Jair si affrettò a completare la frase prima di avere il tempo di ripensarci. «È soltanto che non capisco che cosa ti abbia spinto a farlo. In fondo, non mi conoscevi. Potevi benissimo andartene per la tua strada.»

Garet Jax alzò di nuovo le spalle. «Sono andato per la mia strada.»

«Cosa vuoi dire?»

«Che la tua strada era anche la mia. Ecco cosa voglio dire.»

Jair si accigliò un poco. «Ma tu non sapevi dove mi portavano.»

«A est. Dove vuoi che andasse una pattuglia di Gnomi con un prigioniero?»

Jair corrugò la fronte. Non aveva niente da ribattere. Eppure, quello che il Maestro d'Armi aveva detto non spiegava certo perché si fosse preso la briga di salvarlo.

«Ancora non capisco perché mi hai aiutato» incalzò.

Un lieve sorriso affiorò sulla faccia dell'altro. «Non ti sembra che io abbia una natura particolarmente umanitaria, vero?»

«Non era questo che volevo dire.»

«Non ce n'era bisogno. Comunque hai ragione... è proprio così.»

Jair esitava, guardandolo intensamente.

«Come ho detto, non sono un tipo altruista» ribadì Garet Jax. Ora non sorrideva più. «Se lo fossi, non resterei vivo a lungo. E restare vivo è la cosa che mi riesce meglio.»

Seguì un lungo silenzio. Jair non sapeva cos'altro dire. Il Maestro d'Armi si piegò in avanti, avvicinandosi al calore del fuoco.

«Ma tu mi interessi» aggiunse lentamente. E i suoi occhi si spostarono su Jair. «È per questo, immagino, che ti ho salvato. Tu mi interessi e ormai, questo mi succede molto di rado...»

Si interruppe, con una espressione trasognata. Ma un attimo dopo era scomparsa, e scrutava di nuovo Jair. «Tu eri lì, legato e imbavagliato, in mezzo a un'intera pattuglia di Gnomi armati fino ai denti. Molto strano. Avevano paura di te. Questo mi ha incuriosito. Volevo scoprirne il motivo.»

Si strinse nelle spalle. «Così ho pensato che valeva la pena di liberarti.»

Jair lo guardò, stupito. Curiosità. Per quello era venuto in suo aiuto... per pura e semplice curiosità? No, pensò subito, c'era dell'altro.

«Avevano paura della magia» disse improvvisamente. «Vuoi vedere come funziona?»

Garet Jax tornò a fissare il fuoco. «Più tardi, forse. Il viaggio non è ancora finito.» Sembrava totalmente indifferente.

«È per questo che mi porti con te a Culhaven?» insistette Jair.

«In parte» rispose l'altro evasivo. Jair lo guardò, a disagio.

«Che altro c'è?»

Il Maestro d'Armi rimase in silenzio. Non lo guardò nemmeno. Si appoggiò al tronco caduto, e si avvolse nel mantello nero da viaggio, scrutando il fuoco. Jair tentò un approccio diverso. «E Slanter? Perché l'hai aiutato? Avresti potuto lasciarlo divorare dal mostro.»

«Sì, certo» rispose con un sospiro Garet Jax. «Avresti preferito così?»

«No, certo, naturalmente. Cosa vuoi dire?»

«A quanto pare, ti sei messo in mente che io non faccio nulla se non per trarne un beneficio personale. Non dovresti dar retta a tutto quello che senti. Sei giovane, non stupido.»

Jair avvampò. «Be', non hai molta simpatia per Slanter, vero?»

«Non lo conosco abbastanza da avere simpatia o antipatia per lui» rispose l'altro. «Devo ammettere che, in genere, non amo molto gli Gnomi. Ma questo si è messo ben due volte volontariamente in pericolo per te. E perciò valeva la pena di salvarlo.»

Improvvisamente si voltò verso il ragazzo. «E inoltre tu hai simpatia per lui e non vuoi che gli accada niente. Ho ragione?»

«Sì.»

«Be', questo è di per sé abbastanza curioso, non credi? Come ho detto prima, mi interessi.»

Jair annuì, pensieroso. «Anche tu mi interessi.»

L'altro si voltò. «Bene. Entrambi avremo qualcosa su cui riflettere durante il nostro viaggio verso Culhaven.»

Lasciò cadere la faccenda e Jair non insistette. Non era affatto convinto di aver capito perché il Maestro d'Armi avesse salvato lui e Slanter, ma era evidente che non sarebbe riuscito a cavargli fuori nient'altro quella sera. Garet Jax era un enigma di non facile soluzione.

Ormai il fuoco si era quasi spento, il che gli ricordò che Slanter era andato a cercare della legna e non era ancora tornato. Per un attimo si chiese se fosse il caso di muoversi, poi si rivolse nuovamente a Garet Jax.

«Non credi che sia successo qualcosa a Slanter, vero? È via da un pezzo.»

Il Maestro d'Armi scosse la testa. «È capace di badare a se stesso.» Si alzò e diede un calcio al fuoco, facendo sparpagliare le braci così che le fiamme morirono. «Comunque, non abbiamo più bisogno del fuoco adesso.»

Ritornato al suo posto vicino al tronco caduto, si arrotolò nel suo mantello e subito si addormentò. Jair rimase in silenzio per un po' ascoltando il suo respiro pesante e scrutando il buio. Infine, anche lui si avvolse nel suo mantello e si distese. Era ancora un po' preoccupato per Slanter, ma, si disse, Garet Jax aveva ragione a pensare che lo Gnomo sapesse badare a se stesso. Inoltre, gli era venuto un gran sonno. Inspirando profondamente l'aria calda della notte, chiuse gli occhi. Per un attimo la sua mente vagò e si ritrovò a pensare a Brin, Rone e Allanon, chiedendosi dove fossero ormai.

Poi i pensieri si confusero e si addormentò.

Su un'altura che dava sul Fiume Argento, nascosto fra le ombre di un vecchio salice, anche Slanter pensava. Pensava che era ora di andarsene.

Era venuto fin qui perché quell'accidenti di ragazzo lo aveva costretto. Figuriamoci, aveva cercato di comprarlo - quel ragazzo - come se lui fosse il tipo da accettare simili compromessi! E tuttavia era in buona fede, pensò. Ed era sincero il suo desiderio di averlo con sé. Gli piaceva Jair. Un tipo duro, in gamba.

Lo Gnomo si tirò su le ginocchia fino al petto e si passò le braccia intorno alle ginocchia, pensieroso. E comunque, quella era un'impresa pazzesca. Stava dirigendosi proprio verso l'accampamento dei suoi nemici. Oh, i Nani non erano suoi nemici personali, naturalmente. Non gliene importava un bel niente di loro, né in un senso né nell'altro. Ma proprio in quel momento erano in guerra con le tribù degli Gnomi, e dubitava che i suoi sentimenti personali verso di loro contassero gran che. Sarebbe bastato che lo vedessero.

Scosse la testa. Il rischio era davvero troppo grande. E tutto per quel ragazzo, che probabilmente non sapeva nemmeno quello che voleva. Inoltre, aveva promesso di accompagnarlo fino ai confini dell'Anar, e ormai erano quasi arrivati. Al tramonto del prossimo giorno, probabilmente avrebbero raggiunto le foreste. Lui aveva fatto la sua parte.

Bene. Inspirò a fondo e si tirò su. Era ora di muoversi. Era così che era sempre vissuto... così erano fatti i battitori. Sulle prime il ragazzo ci sarebbe rimasto male, ma poi gli sarebbe passata. E dubitava che corresse grandi pericoli in compagnia di Garet Jax. Anzi, probabilmente si sarebbe trovato meglio.

Scosse la testa, irritato. Non c'era motivo di chiamare Jair ragazzo. Era più vecchio di lui quando se n'era andato via da casa la prima volta. Jair poteva badare a se stesso in caso di necessità. Non aveva veramente bisogno di Slanter, né del Maestro d'Armi, né di nessun altro. Finché aveva la magia per proteggerlo.

Slanter esitò un attimo ancora, riflettendo su tutta la questione. Naturalmente, non avrebbe scoperto niente sulla magia... ed era un peccato. La magia lo affascinava, il modo in cui la voce del ragazzo poteva... No, ormai era deciso. Non c'era senso che uno Gnomo dell'Est si avvicinasse alle Terre dei Nani. Era meglio che se ne stesse con la sua gente. E ora anche quello gli era negato. La cosa migliore da fare era tornare all'accampamento, prendere la sua roba, attraversare il fiume e puntare verso nord e le Terre della Frontiera.

Si accigliò. Forse era soltanto per il fatto che Jair sembrava un ragazzo...

Slanter, muoviti!

Rapidamente si voltò e scomparve nella notte.

Il sonno di Jair fu invaso dai sogni. Cavalcava su colline, praterie, attraverso foreste profonde, immerse nell'ombra, con il vento che gli ululava nelle orecchie. Brin cavalcava al suo fianco, con i capelli scuri come la notte incredibilmente lunghi, svolazzanti. Non parlavano mentre correvano, eppure ciascuno conosceva i pensieri dell'altro e viveva nella mente dell'altro. Correvano all'infinito, attraverso paesi che non avevano mai visto, vibranti e caotici e selvaggi. Il pericolo era in agguato intorno a loro: un mostro della Palude, enorme, col suo fetore di acque putride; Gnomi dalle contorte facce giallastre che ghignavano malignamente; Mortombre, forme spettrali, senza volto, irreali mentre si protendevano dal buio. E c'erano anche altre cose informi, mostruose, che non si potevano vedere, ma solo avvertire, e il senso della loro presenza era più terribile di qualsiasi orrenda faccia. Queste creature del male si avventavano verso di loro, e denti e artigli laceravano l'aria, gli occhi scintillanti come carboni nella notte più fonda. Cercavano di far cadere Jair e sua sorella da cavallo, di strappargli la vita. Ma erano sempre troppo lente, arrivavano sempre un istante troppo tardi per raggiungere il loro scopo, mentre i rapidi cavalli portavano in salvo i due fratelli.

Eppure la caccia continuava. Non finiva come una qualsiasi caccia. Proseguiva, una corsa all'infinito attraverso una campagna che si estendeva a perdita d'occhio. Anche se le creature che li inseguivano non riuscivano mai a raggiungerli, ce n'erano sempre delle altre in agguato più avanti. Dapprima i due erano travolti dall'euforia. Erano forti e liberi e nulla poteva toccarli, fratello e sorella potevano far fronte a qualsiasi cosa tentasse di trascinarli via. Ma, dopo un po', qualcosa si alterò. Il cambiamento fu dapprima graduale, strisciante, insidioso finché si impossessò di loro e riuscirono a individuarlo. Non aveva nome. Sussurrava quel che doveva essere: non avrebbero mai potuto vincere quella corsa, perché le cose da cui fuggivano erano parte di loro: nessun cavallo, per quanto veloce, poteva portarli in salvo. Scrutate nel vostro intimo, sussurrava la voce, e vedrete la verità.

Vola! urlò furibondo Jair, e spronò ancora il suo cavallo. Ma la voce continuava a sussurrare e, intorno a loro, il cielo diventava sempre più cupo, il colore abbandonava la terra, e tutto si faceva grigio e morto. Vola! urlò. Si voltò verso Brin, avvertendo che le era successo qualcosa. L'orrore prese improvvisamente vita davanti a lui e Brin non c'era più; era stata

raggiunta e divorata, ingoiata dal mostro cupo che li aveva raggiunti... raggiunti...

Jair aprì bruscamente gli occhi. La sua faccia era madida di sudore e, sotto il mantello in cui si era avvolto, gli indumenti erano fradici. Le stelle palpitavano nel cielo, e la notte era quieta, placida. Eppure il sogno indugiava nella sua mente, una cosa vivida, reale.

Poi notò che il fuoco ardeva di nuovo, le fiamme si alzavano crepitando nell'oscurità. Qualcuno aveva aggiunto della legna.

Slanter?

In fretta gettò via il mantello e si alzò, frugando con gli occhi il buio. Ma lo Gnomo non si vedeva da nessuna parte. Poco distante, Garet Jax dormiva tranquillo. Nulla era cambiato... nulla tranne il fuoco.

Poi una figura apparve nella notte, un vecchio esile, fragile, che si appoggiava a un bastone, il corpo curvo per gli anni avvolto in un mantello bianco. I capelli e la barba bianco argento incorniciavano un volto fine, segnato. Con un sorriso cordiale, emerse nella luce e si fermò.

«Salve, Jair» lo salutò.

Il ragazzo lo guardò sorpreso. «Salve.»

«I sogni possono essere visioni di quello che deve accadere, sai. E possono anche essere premonizioni.»

Jair era senza parole. Il vecchio si voltò e girò intorno al fuoco, avanzando con precauzione finché fu davanti al ragazzo. Poi, pian piano si mise a sedere, un soffio di vita che un vento forte poteva spazzare via.

«Mi conosci, Jair?» chiese il vecchio, la sua voce un lieve mormorio nel silenzio. «Lascia che la tua memoria parli.»

«Io non...» cominciò Jair e poi si interruppe. Come se quel suggerimento avesse innescato qualcosa nei recessi della sua mente, capì subito chi gli stava davanti.

«Di' il mio nome» fece l'altro, sorridendo.

Jair deglutì. «Tu sei il Re del Fiume Argento.»

Il vecchio annuì. «Io sono colui che hai nominato. Sono anche tuo amico, così come un tempo fui amico di tuo padre e del tuo bisnonno prima di lui... Uomini la cui vita fu dominata da uno scopo, dedicata alla terra e alle sue necessità.»

Jair lo fissava in silenzio, poi improvvisamente ricordò che Garet Jax dormiva lì vicino. E se si fosse svegliato?

«Dormirà mentre parliamo» rispose l'altro alla sua domanda inespressa. «Nessuno verrà a disturbarci questa notte, creatura della vita.»

«Creatura?» Jair si irrigidì, ma un attimo dopo la sua irritazione se n'era andata, cancellata da quello che vide sul volto dell'altro: calore, dolcezza, amore. Per quest'uomo non si poteva provare né collera, né irritazione. Soltanto rispetto.

«Ascoltami, ora» sussurrò quella voce antica. «Ho bisogno di te, Jair. Fa' che la tua mente abbia occhi e orecchie e che tu possa capire.»

Poi tutto intorno a lui sembrò dissolversi, e nella sua mente cominciarono a formarsi delle immagini. Sentiva la voce del vecchio, le parole stranamente sommesse e tristi che evocavano quelle immagini.

Vide le foreste dell'Anar e le Montagne del Corvo, una vasta e caotica catena montuosa che si stagliava nera contro il sole cremisi. Il Fiume Argento serpeggiava fra le sue montagne, un sottile nastro argenteo di luce fra la roccia scura. Risalì il suo corso nel cuore della catena finché giunse alla sua sorgente, su un'alta cima torreggiante. Di lì scaturiva la sorgente, le cui acque erano alimentate dalle profondità della terra; si sollevava sopra le rocce in una cascata e cominciava il lungo viaggio verso occidente.

Ma c'era qualcos'altro... al di là della sorgente e delle sue acque. Sotto la montagna, persa nella nebbia e nell'oscurità, c'era una grande fossa circondata da frastagliate pareti rocciose. Da lì saliva verso la sorgente una lunga scala tortuosa, un sottile nastro di pietra che si snodava a spirali verso l'alto. Lì sopra si aggiravano le Mortombre, scure e furtive. Salirono a una a una, raggiungendo infine la cima. Là rimasero in fila, abbassando il capo verso l'acqua. Poi, come una cosa sola, avanzarono verso la sorgente e la toccarono con le mani. Istantaneamente l'acqua si fece torbida, velenosa e da limpida e cristallina che era, diventò di un nero ripugnante. Scorreva giù dalle montagne, filtrando a ovest attraverso le grandi foreste dell'Anar dove vivevano i Nani, e fino alla terra del Re del Fiume Argento e fin dove stava Jair...

Avvelenata! La parola urlò improvvisamente nella mente del giovane. Il Fiume Argento era stato avvelenato, e la terra stava morendo.

Di colpo le immagini scomparvero. Jair sbatté le palpebre. Il vecchio era di nuovo davanti a lui, il viso antico che sorrideva con dolcezza.

«Dalle viscere del Maelmord le Mortombre sono salite su per la scala che chiamano il Croagh fino alla Sorgente del Cielo, la fonte vitale del Fiume Argento» sussurrò. «A poco a poco, il veleno è aumentato. Ora le acque minacciano di avvelenarsi completamente. Quando ciò accadrà, Jair Ohmsford, tutta la vita che alimentano e preservano, dal profondo Anar a ovest fino al Lago Arcobaleno, comincerà a morire.»

«Ma tu non puoi porvi fine?» chiese incollerito il *ragazzo,* fremendo di dolore per il ricordo di quello che gli era stato appena mostrato. «Non puoi andare da loro e fermarle prima che sia troppo tardi? Sicuramente il tuo potere è maggiore del loro!»

Il Re del Fiume Argento sospirò. «Entro la mia terra, sono io che do ordine e vita. Ma soltanto lì Al di fuori dei suoi confini, non ho forza. Faccio del mio meglio per tenere le acque pulite nella regione del Fiume Argento, ma non posso fare nulla per le terre al di là. Né ho abbastanza potere per resistere per sempre al veleno che continua a filtrare. Prima o poi, mi verranno meno le forze.»

Ci fu un attimo di silenzio mentre i due si fronteggiavano nella luce guizzante del fuoco da campo. La mente di Jair turbinava.

«Che ne è di Brin?» chiese all'improvviso. «Lei e Allanon stanno andando alla fonte del potere delle Mortombre per distruggerlo! Quando vi saranno riusciti, questo veleno cesserà di scorrere?»

Gli occhi del vecchio cercarono i suoi. «Ho visto tua sorella e il Druido nei miei sogni, ragazzo. Falliranno. Sono come foglie al vento. Entrambi si perderanno.»

Jair si sentì raggelare. Guardò il vecchio in un silenzio attonito. Persi! Brin scomparsa per sempre!

«No» mormorò con voce rauca. «No, ti sbagli!»

«Può essere salvata.» La voce gentile si protese improvvisamente verso di lui. «Tu puoi riuscirci.»

«Come?» sussurrò Jair.

«Devi andare da lei.»

«Ma non so dov'è!»

«Devi andare dove sai che sarà. Ti ho scelto perché tu vada al mio posto come salvatore della terra e della sua vita. Noi tutti siamo legati da fili, capisci, ma sono annodati. Il filo che hai tu libererà tutti gli altri.»

Jair non capiva quello che stava dicendo il vecchio e non gliene importava. Voleva soltanto aiutare Brin. «Dimmi cosa devo fare.»

L'altro annuì. «Per prima cosa devi darmi le Pietre Magiche.»

Le Pietre Magiche! Di nuovo Jair aveva dimenticato di averle. La loro magia era il potere di cui aveva bisogno per spezzare quella delle Mortombre e qualsiasi male che esse potessero escogitare per fermarlo.

«Puoi fare in modo che funzionino per me?» chiese in fretta il ragazzo, estraendole dalla tunica. «Puoi mostrarmi come liberare il loro potere?»

Ma il Re scosse la testa. «Non posso. Il loro potere non ti appartiene.

Appartiene soltanto a colui al quale la magia è stata data liberamente, e a te non è stata data.»

Jair si accasciò. «Allora, cosa devo fare? Di che utilità sono le Pietre se...»

«Ti saranno di grande aiuto, Jair» l'interruppe l'altro con dolcezza. «Ma prima devi darle a me. Davvero.»

Jair lo guardò, perplesso. Per la prima volta da quando il vecchio era apparso, stentava a credergli. Aveva portato in salvo le Pietre Magiche da casa sua a rischio della sua vita. Più volte le aveva protette, con l'unico scopo di riuscire a usarle per aiutare la sua famiglia contro le Mortombre. Ora gli veniva chiesto di rinunciare all'unica arma che possedesse. Come poteva fare una cosa simile?

«Dammele» ripeté la voce sommessa.

Jair esitò ancora un attimo, dibattendosi con la sua indecisione. Poi lentamente le consegnò al Re del Fiume Argento.

«Ben fatto» commentò il vecchio. «Mostri carattere e discernimento degni dei tuoi antenati. È stato per queste qualità che ti ho scelto. E queste qualità ti sosterranno.»

Fece scivolare le Pietre Magiche nel suo mantello e ne estrasse un altro sacchetto. «Questo sacchetto contiene la Polvere d'Argento... che restituirà la vita alle acque del Fiume Argento. Dovrai portarla alla Sorgente del Cielo e spargerla sulle sue acque avvelenate. Fallo e il fiume sarà di nuovo limpido. Poi troverai il modo di restituire tua sorella a se stessa.»

Restituire Brin a se stessa? Jair scosse la testa lentamente. Che cosa intendeva il vecchio con quella frase?

«Si perderà.» Di nuovo il Re del Fiume Argento gli aveva letto nel pensiero. «Ma la tua voce la aiuterà a trovare la strada del ritorno.»

Ancora Jair non capiva. Fece per porre le domande che avrebbero dissipato la sua confusione, ma il vecchio scosse lentamente la testa.

«Ascolta quello che ti dico.» Un braccio esile si protese verso di lui e gli mise fra le mani il sacchetto con la Polvere d'Argento. «Ora noi siamo uniti. Ci siamo scambiati un pegno di fede. Faremo la stessa cosa con le nostre magie. Per lo scopo che ci proponiamo, nessuno di noi due può usare la propria magia. Perciò io tengo la tua e ti do la mia.»

Di nuovo si frugò nel mantello. «Le Pietre Magiche sono tre di numero, una per la mente, una per il corpo e una per il cuore... una magia che si intreccia e fonde, formando il loro potere. Perciò anch'io ti darò tre magie. Prima, questa.»

Nella sua mano luccicava una sfera di cristallo attaccata a una catena d'argento. La diede a Jair. «Per la mente, una sfera di cristallo. Canta, ed essa ti mostrerà il volto di tua sorella, ovunque sia. Usala quando hai bisogno di sapere cosa stia facendo. E ne avrai bisogno, perché dovrai raggiungere la Sorgente del Cielo prima che lei si inoltri nel Maelmord.»

La sua mano si posò sulla spalla di Jair. «Per il corpo, la forza di condurre a termine questo viaggio verso l'Est e di vincere i pericoli che incontrerai. Questa forza la troverai in coloro che ti accompagneranno, poiché non sarai solo in questo viaggio. Perciò un tocco di magia a ciascuno. Comincia e finisce qui.» Indicò Garet Jax, che continuava a dormire. «Nei momenti di maggiore bisogno, lui verrà sempre in tuo aiuto. Sarà tuo protettore finché ti ritroverai alla Sorgente del Cielo.»

Si rivolse di nuovo a Jair. «E per il cuore, figlio mio, la magia finale... Un desiderio che ti sarà della massima utilità. Una volta soltanto potrai invocare la canzone magica non per creare illusione, ma realtà. Questa è la magia che salverà tua sorella. Usala quando sarai alla Sorgente del Cielo.»

«Ma come devo usarla? Che cosa devo fare?» chiese Jair, scuotendo lentamente la testa.

«Non posso dirti quello che dovrai decidere da solo» rispose il Re del Fiume Argento. «Quando avrai sparso la Polvere d'Argento sulle acque della Sorgente del Cielo ed esse saranno ritornate limpide, getta subito dopo la sfera di cristallo e troverai la risposta.»

Poi si chinò, e alzò la mano fragile. «Ma fa' bene attenzione. Devi raggiungere la Sorgente prima che tua sorella s'inoltri nel Maelmord. È scritto che vi riuscirà, poiché la fiducia del Druido nella sua magia è ben riposta. Devi essere là quando ciò accadrà.»

«Ci sarò» sussurrò Jair, stringendo forte nella mano la sfera di cristallo.

Il vecchio annuì. «Ho molta fiducia in te. Le Terre e le razze dipendono da te, ora, e non devi mancare al tuo impegno verso di loro. Ma tu sei coraggioso. E terrai fede alla tua parola. Dillo, Jair.»

«Terrò fede alla mia parola» ripeté il ragazzo.

Pian piano, con precauzione, il Re del Fiume Argento si alzò di nuovo, uno spettro nella notte. Improvvisamente una grande stanchezza si abbatté su Jair, costringendolo a sdraiarsi sul suo mantello. Calore e conforto penetrarono lentamente nel suo corpo.

«Tu, più di tutti, sei parte di me.» La voce del vecchio gli giungeva debole, distante. «Creatura della vita, la magia ti rende tale. Tutte le cose cambiano, ma il passato non muore e si trasforma in quello che deve esse-

re. Così è stato col tuo bisnonno, e con tuo padre. Così è ora con te.»

Stava svenendo, dileguandosi come fumo nella luce delle fiamme. Jair lo seguiva con lo sguardo, ma aveva gli occhi talmente annebbiati di sonno che vedeva tutto sfuocato.

«Quando ti sveglierai, tutto sarà come prima, tranne che per questo: io sono venuto da te. Dormi ora, ragazzo. Che la pace sia con te.»

Ubbidiente, Jair chiuse gli occhi, e si addormentò.

XI

Quando Jair si svegliò, era già spuntata l'alba. Il sole splendeva in un cielo senza nubi e riscaldava la terra ancora umida della rugiada mattutina. Si stiracchiò pigramente e respirò con piacere il profumo del pane e della carne che cuoceva. Inginocchiato vicino al fuoco, girando la schiena al ragazzo, Garet Jax stava preparando la colazione.

Jair si guardò intorno. Slanter non si vedeva da nessuna parte.

Tutto sarà come prima...

Bruscamente ricordò quello che era successo la sera precedente e si alzò di scatto a sedere. Il Re del Fiume Argento... oppure era stato soltanto un sogno? Si guardò le mani. Non c'era nessuna sfera di cristallo. Quando si era addormentato, stringeva nelle mani la sfera, sempre che ci fosse stata. Cercò intorno, poi nel mantello. Ma non la trovò. Allora era stato veramente un sogno. Si frugò in gran fretta nelle tasche della tunica. Un rigonfiamento rivelava la presenza delle Pietre Magiche... oppure era il sacchetto contenente la Polvere d'Argento? Rapidamente si frugò in tutto il corpo.

«Stai cercando qualcosa?»

Jair alzò di scatto la testa e vide Garet Jax che lo guardava stupito. Si affrettò a scuotere la testa. «No, stavo soltanto...» balbettò.

Poi i suoi occhi intercettarono un luccichio metallico sul suo petto nel punto in cui la tunica si apriva. Guardò giù, abbassando il mento. Era una catena d'argento.

«Vuoi mangiare qualcosa?» chiese l'altro.

Jair non lo sentì. Allora non era stato un sogno, pensò. Era accaduto veramente. Era successo proprio come lo ricordava. Infilò una mano nella tunica lungo la catena d'argento, fino a toccare la sfera di cristallo appesa a essa.

«Vuoi mangiare qualcosa oppure no?» ripeté Garet Jax, con una nota di irritazione nella voce.

«Sì, io... sì, certo» farfugliò Jair. Si alzò e andò a inginocchiarsi accanto all'altro, che gli passò un piatto, dopo averlo riempito di cibo. Mascherando la sua eccitazione, Jair cominciò a mangiare.

«Dov'è Slanter?» chiese un attimo dopo, ricordando lo Gnomo assente.

Garet Jax alzò le spalle. «Non è più tornato. Prima ho fatto un giro d'esplorazione. Le sue tracce conducono fino al fiume e poi voltano a ovest.»

«Ovest?» Jair smise di mangiare. «Ma l'Anar non è a ovest.»

Il Maestro d'Armi annuì. «Mi dispiace, ma il tuo amico deve aver deciso di averne abbastanza di noi. Questo è il guaio con gli Gnomi... non sono molto fidati.»

Jair sentì una fitta di delusione. Evidentemente Slanter aveva deciso di andarsene per conto suo. Ma perché filarsela così alla chetichella? Perché non aveva almeno detto qualcosa? Ci ripensò ancora un attimo, poi si costrinse a riprendere il pasto, soffocando la delusione. Aveva problemi più immediati di cui occuparsi quella mattina.

Ripensò alle parole del Re del Fiume Argento la notte scorsa. Aveva una missione da portare a termine. Doveva spingersi nel cuore dell'Anar, nelle Montagne del Corvo dove si trovava il covo delle Mortombre, e fino alla montagna chiamata Sorgente del Cielo. Sarebbe stato un viaggio lungo, pericoloso... persino per un cacciatore ben addestrato. Jair teneva gli occhi fissi per terra. Naturalmente sarebbe andato. Non c'erano dubbi. Ma per quanto deciso e coraggioso potesse essere, doveva ammettere che non era certo un cacciatore ben addestrato... o qualsiasi altra cosa. Avrebbe avuto bisogno di aiuto. Ma dove lo avrebbe trovato?

Lanciò un'occhiata incuriosita a Garet Jax. Quest'uomo sarà il tuo protettore, aveva promesso il Re del Fiume Argento. Gli darò la forza di resistere ai pericoli che incontrerete in questo viaggio. Quando avrai bisogno di lui, egli sarà pronto a soccorrerti.

Jair corrugò la fronte. Ma Garet Jax ne era informato? Sembrava proprio di no. Ovviamente, la notte scorsa, il vecchio non era apparso anche al Maestro d'Armi. Altrimenti, ormai avrebbe detto qualcosa. Il che significava che doveva essere lui, Jair, a parlargli. Ma in che modo poteva convincerlo ad accompagnarlo nel cuore dell'Anar? E, quanto a quello, come poteva convincerlo di non aver semplicemente sognato?

Stava ancora rimuginando il problema quando, con suo totale stupore, Slanter emerse dagli alberi.

«È rimasto qualcosa per me?» chiese lo Gnomo, guardandoli accigliato.

Silenziosamente, Garet Jax gli porse un piatto. Slanter lasciò cadere il

suo zaino, sedette accanto al fuoco, si servì una generosa porzione di pane e carne. Jair lo fissava incredulo. Appariva stralunato e irritabile, come se non avesse chiuso occhio tutta la notte.

Lo Gnomo se ne accorse. «Be', che c'è?» scattò.

«Niente.» Jair distolse rapidamente lo sguardo, poi tornò a guardarlo.

«Mi chiedevo soltanto dove sei stato.»

«Ho deciso di dormire vicino al fiume» rispose lo Gnomo, sempre chino sul piatto. «È più fresco laggiù. Qui vicino al fuoco fa troppo caldo.» Quasi involontariamente Jair lanciò un'occhiata allo zaino, e lo Gnomo alzò di scatto la testa. «Me lo sono portato dietro per fare un piccolo giro d'esplorazione a monte del fiume... non si sa mai. Volevo esser certo che nulla...»

Si interruppe. «Non sono tenuto a darti nessuna spiegazione, ragazzo! Che t'importa di quello che ho fatto? Sono qui, ora, non è vero? Lasciami in pace!»

Ritornò a concentrarsi sulla colazione, mangiando con appetito vorace. Jair lanciò un'occhiata furtiva a Garet Jax, ma il Maestro d'Armi sembrò ignorarla. Il ragazzo si voltò di nuovo verso Slanter. Mentiva, naturalmente; le sue tracce conducevano a valle del fiume. L'aveva detto Garet Jax. Perché aveva deciso di tornare?

A meno che...

Jair trattenne il fiato. L'idea era così pazza che non riusciva quasi a formularla. Chissà, forse, il Re del Fiume Argento aveva davvero usato la sua magia per far tornare lo Gnomo. Poteva averlo fatto, pensò Jair, senza che Slanter ne fosse consapevole o comprendesse quello che gli era successo. Forse il vecchio aveva capito che Jair avrebbe avuto bisogno di un battitore... uno Gnomo che conoscesse tutte le Terre dell'Est.

Poi, improvvisamente, gli venne in mente che forse il Re del Fiume Argento gli aveva fatto incontrare anche Garet Jax... che il Maestro d'Armi era venuto in suo aiuto nelle Querce Nere perché il vecchio l'aveva voluto. Era possibile? Era per quello che Garet Jax lo aveva liberato... senza esserne consapevole?

Jair se ne stava seduto, silenzioso e allibito, dimenticandosi di mangiare. Questo avrebbe spiegato la riluttanza del battitore e del soldato di fortuna a spiegare il motivo delle loro azioni. Non lo capivano bene nemmeno loro. Ma se tutto ciò era vero, allora anche Jair, forse, era stato portato lì con manipolazioni analoghe. Fino a che punto quello che gli era successo era opera del vecchio?

Garet Jax aveva finito la sua colazione e stava spegnendo il fuoco. An-

che Slanter era in piedi, e in silenzio si stava rimettendo lo zaino sulla schiena. Lo sguardo di Jair passava dall'uno all'altro. Non sapeva che fare. Sapeva soltanto che non poteva limitarsi a tacere.

«È ora di andare» lo sollecitò Garet Jax, facendogli cenno di alzarsi. Slanter era già ai bordi della radura.

«Aspettate... soltanto un attimo.» Si voltarono stupiti verso di lui, mentre si tirava lentamente in piedi. «Prima devo dirvi qualcosa.»

Raccontò tutto. Non era stata sua intenzione, ma una cosa era concatenata all'altra, come necessaria spiegazione. Prima ancora di accorgersene, aveva raccontato l'intera storia. Descrisse la visita di Allanon nella Valle e la storia dell'Ildatch; la partenza di Brin e Rone Leah col Druido verso l'Est per penetrare nel Maelmord, e infine l'apparizione del Re del Fiume Argento e la missione che gli era stata affidata.

Dopo che ebbe finito, ci fu una lunga pausa di silenzio. Garet Jax tornò a sedersi sul tronco caduto, gli occhi grigi intensi.

«Io dovrò essere il tuo protettore?» chiese con voce sommessa.

Jair annuì. «L'ha detto lui.»

«E se dovessi decidere altrimenti?»

Jair scosse la testa. «Non lo so.»

«Ne ho sentite delle storie incredibili, ma questa è la più pazza in cui abbia mai avuto la disgrazia di imbattermi!» esclamò all'improvviso Slanter. «A cosa miri con tutte queste sciocchezze? Che cosa hai in mente? Non penserai per un solo istante che abbiamo creduto a una sola parola di quello che hai raccontato, vero?»

«Credi quello che vuoi, è la verità!» insistette Jair, senza indietreggiare mentre lo Gnomo avanzava verso di lui.

«La verità? Che ne sai tu della verità?» esclamò Slanter, incredulo. «Hai parlato con il Re del Fiume Argento, non è vero? Lui ti ha dato la magia, non è vero? E ora noi dovremmo trascinarci fin nel cuore dell'Anar, non è vero? E non soltanto lì, ma fin nelle grinfie delle Mortombre? Fin nel Maelmord! Tu sei matto, ragazzo! Questa è l'unica cosa vera di tutta la faccenda!»

Jair allungò una mano nella tunica ed estrasse il sacchetto contenente la Polvere d'Argento. «Questa è la polvere che mi ha dato, Slanter. Ed ecco qui.» Si sfilò la sfera di cristallo appesa al collo. «Vedi? Ho le cose che mi ha dato, come vi avevo detto. Guarda tu stesso!»

Slanter allargò le braccia. «Non voglio guardare! Non voglio aver nulla a che fare con tutto ciò! Non so nemmeno perché sono qui!» Si girò di

scatto. «Ma ti dirò una cosa... non verrò nell'Anar, nemmeno con mille sfere di cristallo o una montagna di Polvere d'Argento! Trova qualcun altro che sia stanco di vivere e lasciami in pace!»

Garet Jax si era di nuovo alzato. Si avvicinò a Jair, prese il sacchetto dalla mano del ragazzo, sciolse la cordicella e sbirciò dentro. Poi guardò di nuovo il ragazzo.

«A me sembra sabbia» disse.

Jair abbassò subito gli occhi. Certo, la polvere contenuta nel sacchetto sembrava proprio sabbia. Non c'era il minimo luccichio argenteo nella presunta Polvere d'Argento.

«Naturalmente, può darsi che abbia quel colore proprio per proteggerla dai ladri» mormorò pensieroso il Maestro d'Armi, con uno sguardo distante.

Slanter era fuori di sé. «Non crederai veramente...»

«Non credo mai a niente, Gnomo» lo interruppe bruscamente Garet Jax. «Mettiamo alla prova questa magia. Tira fuori la sfera di cristallo e canta.»

Jair esitava. «Non so come fare.»

«Ah, non sai come fare?» gli fece eco lo Gnomo sarcastico. «Ombre!»

Garet Jax era impassibile. «Mi sembra l'occasione buona per imparare, non credi?»

Avvampando, Jair chinò gli occhi sulla sfera. Nessuno dei due credeva una parola di quello che aveva raccontato. E non poteva biasimarli. Non ci avrebbe creduto nemmeno lui se fosse capitato a un altro. Ma quella cosa era successa, ed era stata troppo convincente per non essere reale.

Inspirò a fondo. «Ci proverò.»

Cominciò a cantare con voce sommessa, tenendo con precauzione la sfera nella coppa delle mani, la catena d'argento che gli pendeva dalle dita. Cantò senza pensare o senza chiedersi come potesse dar vita alla sfera. Sommessa e dolce, la sua voce lanciò il suo richiamo e chiese di mostrargli Brin.

Rispose quasi istantaneamente. La luce si accese nelle sue mani cogliendolo talmente di sorpresa che per poco non lasciò cadere la sfera. Come una cosa viva, la luce scintillava di un bianco luminoso, allargandosi finché diventò grande quanto il pallone di un bambino. Garet Jax si chinò a guardare, un'espressione intensa sul volto scarno. Lentamente Slanter ritornò sui suoi passi.

Poi, all'improvviso, il volto di Brin Ohmsford apparve nella luce, bruno, bellissimo, sullo sfondo di montagne torreggianti che si stagliavano in u-

n'alba meno dolce della loro.

«Brin!» mormorò Jair.

Pensò per un istante che potesse rispondergli, così reale era il suo volto nella luce. Eppure i suoi occhi erano distanti, e le sue orecchie non potevano udire la voce del fratello. Poi la visione svanì; nella sua eccitazione, Jair aveva smesso di cantare e in quel momento la luce era scomparsa. Stringeva ancora fra le mani la sfera spenta.

«Dov'era?» chiese ansioso.

Garet Jax scosse il capo. «Non ne sono sicuro. Forse...» Ma non finì.

Jair si rivolse a Slanter, ma anche lo Gnomo stava scuotendo la testa. «Non lo so. È successo troppo in fretta. Come ci sei riuscito, ragazzo? È quella canzone, vero? È quella tua magia.»

«È la magia del Re del Fiume Argento» aggiunse rapidamente Jair. «Ora, mi credete?»

Slanter scosse la testa, cupo. «Non ho nessuna intenzione di venire nell'Anar» borbottò.

«Ho bisogno di te, Slanter.»

«Non è vero, con una magia come quella non hai bisogno di nessuno.» Lo Gnomo si voltò. «Con quella canzone ti puoi inoltrare nel Maelmord come tua sorella.»

Jair represse la collera che gli stava salendo dentro. Infilò di nuovo nella tunica la sfera e il sacchetto con la Polvere d'Argento. «Allora andrò da solo» dichiarò concitato.

«Per il momento non ce n'è bisogno.» Garet Jax si buttò lo zaino sulle spalle e cominciò ad attraversare la radura. «Prima ti porteremo sano e salvo a Culhaven, io e lo Gnomo. Poi potrai raccontare ai Nani questa tua storia. Il Druido e tua sorella saranno già passati di lì, ormai... oppure i Nani ne saranno comunque informati. In ogni caso, vediamo un po' se qualcuno di loro capisce qualcosa di quello che ci hai raccontato.»

Jair gli corse dietro. «Vuoi forse dire che mi sarei inventato tutto? Ascoltami un attimo. Perché mai lo farei? Che motivo potrei mai avere? Forza, dimmelo!»

Garet Jax afferrò il mantello e la coperta del ragazzo e glieli buttò mentre camminavano. «Non perdere tempo a dirmi quello che penso» rispose calmo. «Te lo dirò io quando sarò pronto.»

Insieme si inoltrarono fra gli alberi, seguendo la pista che conduceva a oriente lungo le sponde del Fiume Argento. Slanter rimase a guardarli finché scomparvero, la faccia gialla contorta dal dispiacere. Poi, raccolto il

suo zaino, si affrettò a seguirli, borbottando.

XII

Per tre giorni, o quasi, Brin Ohmsford e Rone Leah viaggiarono con Allanon verso nord, diretti alla Fortezza di Paranor. Il sentiero scelto dal Druido era lungo e tortuoso, un lento difficile viaggio attraverso una terra aspra di irti dirupi, gole strette e una foresta vasta e desolata e soffocante. Ma, allo stesso tempo, lì intorno non si aggiravano né Gnomi, né Mortombre né altre creature maligne che potevano assalire l'ignaro viandante, ed era per questo motivo che Allanon l'aveva scelto. Qualsiasi altra cosa dovessero sopportare durante il loro viaggio verso nord, era ben deciso a evitare di mettere in pericolo la vita della fanciulla.

Perciò non li portò attraverso la Cripta dei Re, come aveva fatto un tempo con Shea Ohmsford, una marcia che li avrebbe costretti a lasciare i cavalli e a procedere a piedi attraverso le caverne sotterranee in cui erano sepolti gli antichi re, dove a ogni passo potevano scattare dei trabocchetti e i mostri assalivano tutti coloro che osavano addentrarvisi. Né li fece attraversare il Rabb e il Passo Jannisson, un viaggio in aperta campagna durante il quale potevano facilmente essere individuati, portandoli per di più troppo vicini alle foreste dell'Est e al nemico che cercavano di evitare. Invece li guidò a occidente lungo il Mermidon, attraverso le foreste profonde che coprivano come una coltre i pendii più bassi dei Denti del Drago dalla Valle d'Argilla fino alle foreste montane di Tyrsis. Cavalcarono verso ovest finché finalmente raggiunsero il passo Kennon, un'alta pista di montagna che si inoltrava nei Denti del Drago per emergere chilometri a nord entro le foreste che circondavano il castello di Paranor.

Era l'alba del terzo giorno quando scesero dal passo Kennon verso la valle al di là, un'alba grigia e plumbea, nuvolosa, fredda, che annunciava l'inverno. Cavalcavano uno dietro l'altro, attraverso lo stretto varco fra montagne nude e desolate che incombevano nel cielo del mattino, ed era come se la vita si fosse spenta. Chinarono il capo per proteggersi dal vento che assaliva le rocce spoglie con raffiche violente. In basso, la valle ricoperta di foreste che proteggevano il castello dei Druidi si estendeva cupa e paurosa davanti a loro. Una leggera nebbia nascondeva le torri lontane della Fortezza.

Mentre avanzavano, Brin Ohmsford si dibatteva con un senso di imminente disgrazia, senza riuscire a liberarsene. Era una premonizione, in real-

tà, e l'aveva assalita da quando avevano lasciato la Valle d'Argilla. La perseguitava insidiosamente, un'ombra torbida e fredda come la terra che attraversava, una cosa elusiva che si aggirava fra rocce e dirupi, volando, con occhio furbo e maligno, da un nascondiglio all'altro. Tutta raggomitolata nel suo mantello, cercando di trarre un po' di calore dalle pieghe voluminose, lasciava che il cavallo andasse avanti per conto suo sulla stretta pista e sentiva il peso di quella presenza come se la seguisse.

Era stata soprattutto la Mortombra, pensò, a far nascere quella premonizione. Più di ogni altra cosa, più di quel giorno cupo, degli scopi oscuri del Druido, o della paura appena nata in lei per il potere della canzone magica, era stata la Mortombra. Il Druido l'aveva assicurata che non ve n'erano altre. Ma non riusciva a togliersi dalla mente quella cosa nera e maligna, giunta silenziosamente, rapida e terrificante nell'aggredire, e poi scomparsa rapidamente così come era venuta, lasciando dietro di sé soltanto un mucchietto di cenere. Sembrava un essere emerso alla vita e poi di nuovo inghiottito dalla morte, senza volto, senza forma, senza identità, ma soprattutto spaventosa.

Ce ne sarebbero state delle altre. Quante fossero, non lo sapeva né le importava saperlo. Molte, certo... e tutte in cerca di lei. Lo sentiva istintivamente. Le Mortombre - ovunque fossero, con i propri fini oscuri - le stavano tutte dando la caccia. Soltanto una, aveva detto il Druido. Eppure quella li aveva trovati. Come li aveva trovati lei, anche altre avrebbero potuto scovarli. Come mai quella li aveva sorpresi? Allanon era stato evasivo in proposito. Per caso, aveva risposto. In qualche modo si era imbattuta nelle loro tracce e li aveva seguiti, scegliendo il momento propizio per colpire, quando pensava che il Druido avesse perso le forze. Ma, secondo Brin, era ugualmente possibile che la cosa lo inseguisse fin dalle Terre dell'Est. Se era così, era certo già passata da Valle d'Ombra.

E aveva trovato Jair!

Strano, ma prima c'era stato un momento, un breve, fuggevole momento, mentre avanzava nel grigiore dell'alba, sola con i suoi pensieri, avviluppata nella solitudine del vento e del freddo, in cui aveva avuto la sensazione che suo fratello la toccasse, la guardasse, e i suoi occhi si protendessero attraverso la distanza che li separava per cercarla mentre lei usciva dalle grandi rupi dei Denti del Drago. Ma poi quella sensazione era svanita, e Jair era di nuovo distante come la casa che aveva lasciato e che lui era rimasto a sorvegliare.

Quel mattino era preoccupata per suo fratello. Nonostante quello che a-

veva detto Allanon, era possibile che la Mortombra fosse passata prima da Valle d'Ombra e avesse trovato Jair. Il Druido aveva liquidato quella possibilità, ma non ci si poteva fidare completamente di lui. Allanon custodiva i suoi segreti, e rivelava soltanto quello che desiderava rendere noto... niente di più. Era sempre stato così con gli Ohmsford, da quando, per la prima volta, si era presentato a Shea.

Ripensò all'incontro di Allanon con l'ombra di Bremen nella Valle d'Argilla. Qualcosa era avvenuto fra loro che il Druido aveva deciso di tener nascosto... qualcosa di terribile. Benché lo avesse negato, aveva appreso qualcosa che lo aveva profondamente turbato, persino spaventato. Poteva darsi che quello che aveva saputo riguardasse Jair?

Il pensiero la ossessionava. Se fosse accaduto qualcosa a suo fratello e il Druido ne fosse giunto a conoscenza, era certa che glielo avrebbe tenuto nascosto. Non avrebbe permesso che nulla interferisse con la missione che le aveva affidato. Nella sua determinazione, era oscuro e terribile quanto il nemico che cercavano di sopraffare... e in questo senso la spaventava in ugual misura. Era ancora turbata da quello che aveva fatto a Rone.

Rone Leah l'amava; quel sentimento era rimasto inespresso, ma c'era. L'aveva seguita perché l'amava, per essere certo che avesse al suo fianco qualcuno di cui potersi fidare. E, secondo lui, Allanon non era quella persona. Ma il Druido aveva stravolto le intenzioni di Rone e allo stesso tempo messo a tacere ogni sua possibile critica. Prima aveva messo in discussione il ruolo di protettore che Rone si era addossato; poi, quando la sfida era stata accettata, aveva trasformato il giovane in una versione, in chiave minore, di se stesso, conferendo poteri magici alla Spada di Leah.

Un'antica e malconcia reliquia del passato, la Spada era poco più che un simbolo; Rone la portava per ricordare a se stesso il retaggio di coraggio e forza d'animo che erano gli attributi della Casa di Leah. Ma il Druido l'aveva trasformata in un'arma con la quale il giovane avrebbe potuto tentare di realizzare le imprese che spesso sognava. Così facendo, gli aveva imposto un ruolo di protettore che aveva connotazioni assai più terribili di quanto lei o Rone avessero creduto. Il Druido gli aveva dato un potere che poteva anche distruggerlo.

«È stata una cosa che non avrei mai immaginato» le aveva confidato quando erano rimasti soli la prima notte dopo aver lasciato la Valle d'Argilla. Esitava a parlare, e allo stesso tempo era eccitato. «Mi è sembrato che il potere esplodesse dentro di me. Brin, non so nemmeno che cosa mi abbia indotto ad agire; l'ho fatto, e basta. Ho visto Allanon intrappolato nel

fuoco e ho agito. Quando la Spada è penetrata nel fuoco, ho sentito il suo potere. Io ne ero parte. In quel momento, ho avuto la sensazione che tutto mi fosse possibile...»

Al ricordo il suo volto era avvampato. «Brin, nemmeno il Druido mi fa più paura.»

La ragazza sollevò lo sguardo per esplorare la cupa distesa della foresta in basso, ancora avvolta nella penombra di quel gelido giorno autunnale. La sua premonizione scivolava fra le rocce e attraverso le curve del passo, veloce e silenziosa come un felino, e incrollabile. Non vedrò il suo volto finché non sarà troppo tardi, pensò. E allora saremo distrutti. Io lo so che accadrà. La voce sussurra nei miei pensieri di Jair, Rone, Allanon e soprattutto delle Mortombre. Sussurra segreti che mi sono tenuti nascosti, nella grigia oppressione di questo giorno e nell'oscurità caliginosa di quello che mi aspetta.

Saremo distrutti. Tutti.

A mezzogiorno erano già nelle foreste. Cavalcarono tutto il pomeriggio, un percorso tortuoso fra nebbia e oscurità, facendosi strada a fatica fra alberi massicci e cespugli soffocanti. Era una foresta inanimata, senza vita né colore, dura come il ferro nel grigiore autunnale, con foglie divenute di un marrone polveroso e accartocciate contro il freddo come creature spaventate. Un tempo i lupi si aggiravano per quei boschi, grandi mostri grigi che proteggevano la terra dei Druidi da tutti coloro che osavano violarne i confini. Ma i lupi erano scomparsi, in un lontano passato, e ora c'erano soltanto la quiete e il vuoto. Tutto intorno, la sensazione che qualcosa stesse morendo.

Cominciava a scendere il crepuscolo quando infine Allanon ordinò ai suoi compagni, stanchi e doloranti per quella lunga giornata di viaggio, di fermarsi. Legarono i cavalli ad alcune querce giganti, dandogli soltanto una piccola razione di acqua e foraggio perché non avessero crampi. Poi proseguirono a piedi. Col calare della notte, l'oscurità attorno a loro si approfondì e al silenzio subentrò un rombo basso, distante che sembrava sospeso nell'aria. Con passo sicuro, regolare, il Druido li guidava, facendosi strada con la disinvoltura di chi aveva familiarità con quel luogo; non c'era esitazione nel suo passo. Silenziosi come le ombre intorno a loro, i tre scivolarono fra gli alberi e i cespugli e si dileguarono nella notte.

Che cosa andiamo a fare lì? sussurrò Brin mentalmente. Quale oscuro scopo del Druido adempiremo questa notte?

Poi gli alberi si aprirono davanti a loro. Nel crepuscolo grigio si alzavano le rupi di Paranor, ripide e torreggianti, e sulla sommità si ergeva l'antico castello dei Druidi, chiamato la Fortezza. Innalzandosi nell'oscurità, appariva come un mostruoso gigante di pietra e ferro radicato nella terra. Dall'interno della Fortezza e della montagna su cui sorgeva, giungeva il rombo che avevano sentito prima, e che era andato aumentando di intensità man mano che si avvicinavano, il martellare profondo di un meccanismo che macinava con un ritmo incessante nel silenzio della notte. Torce ardevano come occhi del diavolo fra le finestre strette munite di sbarre d'acciaio, cremisi e livide contro il cielo della notte, e spire di fumo si perdevano nella nebbia. Una volta i Druidi percorrevano le grandi sale, in un'era di illuminazione e grandi promesse per le razze dell'Uomo. Ma quell'epoca era finita. Ora soltanto Gnomi e Mortombre si aggiravano a Paranor.

«Ascoltatemi» mormorò improvvisamente Allanon; i due giovani si chinarono verso di lui. «Ascoltate quello che vi dico e non interrompetemi. L'ombra di Bremen mi ha avvertito. Paranor è caduta nelle mani delle Mortombre. Esse cercano entro le sue mura le storie nascoste dei Druidi in modo da rafforzare il proprio potere. Altre volte la Fortezza è caduta nelle mani di un nemico ed è sempre stata riconquistata. Ma questa volta non sarà possibile. Ciò segna la fine di tutto quello che è stato. Un'epoca si chiude, e Paranor dovrà scomparire dalla terra.»

I due giovani lo guardarono esterrefatti. «Che cosa vuoi dire, Allanon?» chiese vivacemente Brin.

Gli occhi del Druido scintillavano nel buio. «Che, dopo questa notte, nessuno più, durante l'arco della mia vita e della vostra - dei vostri figli e forse dei figli dei vostri figli - nessuno più metterà piede entro le mura della Fortezza dei Druidi. Noi saremo gli ultimi. Entreremo attraverso i passaggi inferiori ancora sconosciuti alle Mortombre e agli Gnomi. Andremo là dove, da secoli, risiede il potere dei Druidi e con quel potere sottrarremo la Fortezza all'umanità. Dovremo muoverci rapidamente perché tutto quello che si trova nella Fortezza, questa notte, dovrà morire... persino noi, se ci riveleremo troppo lenti. Una volta che avremo messo in atto la magia necessaria, avremo poco tempo per sfuggire alle sue conseguenze.»

Brin scosse lentamente la testa. «Non capisco. Perché fare una cosa simile? Perché nessuno potrà entrare a Paranor dopo questa notte? E che ne sarà della tua opera?»

La mano del Druido le sfiorò la guancia. «È finita, Brin Ohmsford.»

«Ma il Maelmord... l'Ildatch...»

«Nulla di quello che faremo qui ci aiuterà nella nostra ricerca» rispose Allanon con voce quasi impercettibile. «Quello che faremo qui serve a un altro scopo.»

«E se ci scoprono?» intervenne all'improvviso Rone.

«Combatteremo e ci libereremo» rispose immediatamente Allanon. «Dobbiamo farlo. Ricorda in primo luogo di proteggere Brin. Non fermarti, qualsiasi cosa accada. Una volta che la magia sarà stata evocata, non guardarti indietro e non rallentare.» Si chinò in avanti, il volto magro vicino a quello del giovane. «Ricorda, inoltre, che tu ora possiedi, nella tua spada, il potere della magia dei Druidi. Nulla può fermarti, Principe di Leah. Nulla.»

Rone Leah annuì solennemente, e questa volta non sollevò obiezioni. Brin scosse lentamente la testa, mentre la premonizione le danzava davanti agli occhi.

«Fanciulla della Valle.» Brin alzò lo sguardo sul Druido che le stava parlando. «Resta vicina al Principe di Leah e a me. Ti proteggeremo da qualsiasi pericolo incontreremo. Non far nulla che possa mettere in pericolo la tua vita. Tu, più di tutti, devi salvarti, perché tu sei lo strumento della distruzione dell'Ildatch. Questa impresa ti aspetta e deve essere completata.»

Alzò le mani e le strinse le spalle. «Cerca di capire. Se potessi, ti lascerei qui, ma non saresti al sicuro. Saresti più in pericolo qui che non venendo con noi nella Fortezza. La morte vola su questi boschi, stanotte, e deve essere tenuta lontana da te.»

Fece una pausa, aspettando la sua reazione. Lentamente lei annuì. «Non ho paura» mentì.

Allanon indietreggiò. «Allora cominciamo. Silenzio, ora. Non parlate più finché non sarà finita.»

Scomparvero nella notte come ombre.

XIII

Allanon, Brin e Rone Leah avanzarono cauti nella foresta. Rapidi e furtivi, attraversarono un meandro di alberi che puntavano verso il cielo come gli aculei anneriti di qualche trappola per animali selvaggi. Tutto intorno a loro, la notte si era fatta silenziosa. Fra i rami quasi spogli per l'arrivo dell'autunno, si intravedevano frammenti di un cielo rannuvolato, basso e minaccioso. Le fiamme rosso cremisi delle torce entro le torri della Fortez-

za guizzavano rabbiose.

Brin aveva paura. La premonizione sussurrava nella sua mente, e lei urlava la sua silenziosa disperazione. Alberi e rami e cespugli le vibravano tutto intorno mentre correva. Fuggire, pensava. Fuggire da questa cosa minacciosa! Ma no, non finché avremo finito, finché... Respirava affannosamente, e il calore provocato dallo sforzo si trasformò rapidamente in sudore gelato sulla sua pelle. Si sentiva svuotata e incredibilmente sola.

Poi si ritrovarono davanti alle grandi rupi sulle quali si ergeva la Fortezza. Le mani di Allanon sfioravano la lastra di pietra davanti a lui, l'alta figura china nella concentrazione. Fece una mezza dozzina di passi a destra, poi le sue mani toccarono di nuovo la pietra. Brin e Rone lo seguivano, osservandolo. Un secondo dopo si raddrizzò e le sue mani si ritrassero. Qualcosa cedette, e una parte della lastra si aprì rivelando un passaggio immerso nell'oscurità. Subito Allanon fece loro cenno di entrare. Avanzarono, annaspando alla cieca, e la lastra di pietra si richiuse dietro di loro.

Aspettarono per un attimo nell'oscurità impenetrabile, ascoltando i lievi rumori fatti dal Druido che procedeva accanto a loro. Poi una luce si accese e delle fiamme si alzarono da una torcia rivestita di pece. Allanon la passò a Brin, poi ne accese un'altra per Rone e una terza per sé. Si trovavano entro un andito chiuso, dal quale un'unica scala si inoltrava a spirale nella roccia. Dopo aver dato loro una rapida occhiata, Allanon cominciò a salire.

Si inoltrarono nel cuore della montagna, un passo dopo l'altro, centinaia di gradini che diventarono migliaia finché ognuno perse la nozione della distanza. Ai lati del passaggio, si aprivano alcuni tunnel, ma essi non si allontanarono mai dalla scala che stavano percorrendo, una tortuosa spirale che si perdeva nell'oscurità. C'era un'aria calda e asciutta lì dentro; da qualche punto più avanti il pulsare continuo del meccanismo della fornace rombava nella quiete. Brin ricacciò a fatica il panico che lentamente si impadroniva di lei. Quella montagna sembrava viva.

Dopo alcuni minuti, che parvero interminabili, la scala finì davanti a una grande porta con cerniere di ferro infisse nella roccia. Là si fermarono, respirando affannosamente. Allanon si avvicinò alla porta, toccò brevemente le borchie delle cerniere di ferro, e la porta si aprì. Li assalì un'ondata di suoni - il pompare e il premere di pistoni e leve - che rombava attraverso il piccolo passaggio come il ruggito di qualche gigante appena liberato. Il caldo li investì in faccia, asciutto e violento mentre risucchiava l'aria fredda. Allanon diede una rapida occhiata al di là del portale, poi scivolò den-

tro. Proteggendosi la faccia, Brin e Rone lo seguirono.

Si trovavano nella sala della fornace, il cui grande pozzo nero affondava nella terra. Dentro il pozzo, il meccanismo della fornace pulsava con un ritmo costante, assorbendo i fuochi naturali della terra e pompandone il calore nelle sale della Fortezza. In disuso dall'epoca del Signore degli Inganni, la fornace era stata riportata in vita dal nemico che allignava sopra, e il senso di intrusione era vibrante, opprimente. Rapidamente Allanon li guidò lungo la stretta passerella metallica che circondava il pozzo fino a una delle numerose porte della sala; ne sfiorò gli stipiti e subito quello oscillò, aprendosi sull'oscurità. Stringendo le torce davanti a sé, sì allontanarono barcollando dal terribile calore e richiusero la porta dietro di sé.

Di nuovo un passaggio si apriva davanti a loro, lo seguirono brevemente fin dove si biforcava in una scala. Allanon imboccò quest'ultima, e cominciarono la loro ascesa. Lentamente ora, più cautamente - poiché era inconfondibile la sensazione di altre presenze nelle vicinanze - i tre salirono nel buio, ascoltando...

Dietro di loro, in basso da qualche parte, una porta si chiuse rumorosamente; si immobilizzarono sui gradini. L'eco riverberò nel silenzio. Poi più nulla. Continuarono ad avanzare, circospetti.

In fondo alla scala c'era un'altra porta, davanti alla quale si fermarono in ascolto. Poi Allanon toccò una serratura nascosta, la porta si aprì, entrarono e proseguirono. Al di là c'era un altro passaggio che sfociava in un'altra porta, poi un altro passaggio ancora, una scala, una porta e un tunnel. Corridoi nascosti si diramavano come un nido d'ape per l'antica Fortezza e correvano vuoti e neri attraverso le sue pareti. L'umidità e le ragnatele facevano ristagnare nell'aria il sentore, quasi tangibile, dei secoli. I topi correvano davanti a loro nell'oscurità, piccole sentinelle che avvertivano del loro avvicinarsi. Eppure nel castello dei Druidi nessuno sembrava essere in ascolto.

Poi, da qualche punto entro le sale della Fortezza, risuonarono delle voci che giunsero fin dove gli intrusi si accovacciavano furtivamente. Erano basse, profonde, un borbottio sommesso che si alzava e spegneva, troppo vicino. Brin aveva la gola secca e non riusciva a deglutire. Il fumo delle torce le irritava gli occhi, e aveva la sensazione che la mole della Fortezza le pesasse addosso. Si sentiva in trappola. Tutt'intorno, nascosta nella penombra caliginosa, aleggiava la premonizione.

E infine anche quel tunnel finì. Improvvisamente l'oscurità si dissipò davanti alla luce delle torce e una parete di pietra bloccò loro il passaggio.

Non si vedevano portali, né corridoi ai lati; Allanon non esitò. Si diresse subito verso la parete, si avvicinò un attimo come per ascoltare, poi si voltò verso Brin e Rone Leah. Si portò un dito alle labbra e inclinò leggermente la testa. Brin inspirò a fondo per calmarsi. Era chiaro il messaggio del Druido: stavano per entrare nella Fortezza.

Allanon si voltò di nuovo verso la parete, la sfiorò con la mano, e una porticina nascosta si aprì silenziosamente. In fila, i tre l'attraversarono.

Si ritrovarono in un piccolo studio senza finestre pieno di polvere, nel quale ristagnava un odore di stantio. La stanza era nel caos più totale. Dagli scaffali che si alzavano lungo le pareti, i libri erano stati strappati via e sparpagliati sul pavimento, le rilegature rotte e le pagine lacerate. Le poltrone imbottite erano state sventrate; uno scrittoio e sedie dallo schienale alto di canna erano stati rovesciati per terra. Dal pavimento di legno erano state persino divelte delle assi.

Attraverso la luce fumosa delle torce, Allanon osservò quella rovina, il volto bruno acceso dalla collera. Poi si avvicinò senza una parola alla parete opposta, allungò una mano fra gli scaffali vuoti e toccò qualcosa. Silenziosamente una sezione della libreria si aprì, rivelando una stanzina immersa nel buio. Dopo aver fatto loro cenno di aspettarlo fuori, il Druido entrò nella cripta, infilò la sua torcia in una staffa di ferro fissata a un supporto, e mosse verso la parete a destra, tutta di blocchi di granito, levigati e accuratamente sigillati in modo da non lasciar penetrare né aria né polvere. Pian piano, cominciò a far scorrere le dita sulla pietra.

Nello studio, Brin e Rone rimasero per un attimo a osservare il Druido, poi distolsero improvvisamente lo sguardo. Un sottile filo di luce delineava una porta nell'oscurità della stanza, una porta che immetteva nelle sale della Fortezza. Da qualche punto al di là giungevano delle voci.

Nella cripta, Allanon premette le dita contro una fessura nel granito, e abbassò la testa, concentrandosi. Bruscamente un profondo bagliore azzurro cominciò a diffondersi attraverso la pietra dal punto in cui le sue dita la toccavano. Il bagliore si trasformò in un fuoco che irruppe silenziosamente attraverso il granito, divampò e si spense. Al posto della parete apparvero scaffali di massicci volumi rilegati in cuoio: le storie dei Druidi.

Nel corridoio oltre lo studio, le voci si avvicinavano.

Rapidamente Allanon sollevò uno dei grossi tomi dallo scaffale e lo portò su un tavolo di legno che occupava il centro della cripta. Dopo avervi collocato sopra il libro, lo aprì. Sempre in piedi, cominciò a sfogliarlo rapidamente. Trovò quello che cercava quasi subito e si chinò a leggere.

Alle voci aspre e soffocate si era aggiunto all'esterno un rumore di stivali. C'era almeno una dozzina di Gnomi al di là della porta.

Le labbra di Brin formarono silenziosamente il nome di Rone, i suoi occhi luccicavano spaventati al bagliore delle torce. Il giovane esitò, poi rapidamente le passò la sua torcia ed estrasse la Spada di Leah. Con due passi raggiunse la porta, e chiuse il chiavistello.

Le voci e il tonfo sordo dei passi si avvicinarono e si allontanarono... con una eccezione. Una mano manovrò la serratura, tentando di aprire la porta. Brin indietreggiò ulteriormente nelle ombre dello studio, pregando che, chiunque si fosse fermato, non vedesse la luce della sua torcia e non ne sentisse l'odore, pregando che la porta non si aprisse. La serratura sussultò ancora un attimo. Poi lo sconosciuto cominciò a forzarla.

Bruscamente, Rone fece scorrere il chiavistello, spalancò la porta e trascinò dentro un Gnomo esterrefatto. Riuscì a emettere un solo urlo strozzato di sorpresa prima che il pomo della Spada di Leah lo colpisse sulla testa, facendolo stramazzare per terra privo di sensi.

In fretta, Rone chiuse col chiavistello la porta dello studio, e tornò indietro. Brin gli corse vicino. Nella cripta, Allanon stava rimettendo a posto il volume che aveva letto. Dopo che ebbe fatto con la mano un rapido movimento circolare davanti alle storie dei Druidi, la parete di granito si riformò. Strappata la sua torcia dalla staffa, uscì in gran fretta dalla cripta, rimise a posto lo scaffale che ne nascondeva l'ingresso, e fece cenno ai due giovani di seguirlo mentre imboccava di nuovo il passaggio dal quale erano arrivati. Un attimo dopo, si erano lasciati alle spalle lo studio.

Ripercorsero il labirinto di tunnel, sudando ora per la paura e lo sforzo. Tutto, intorno a loro, era come prima, frammenti di voci che a tratti giungevano e si dileguavano, e il pulsare profondo della fornace saliva dalle profondità come un rombo lontano.

Poi, di nuovo, Allanon diede l'alt. Un'altra porta si ergeva davanti a loro, ricoperta di polvere e ragnatele. Silenziosamente il Druido fece loro cenno di spegnere le torce nello strato di polvere che ricopriva il corridoio. Rientravano nella Fortezza.

Emersero dall'oscurità in una sala illuminata dalle torce e scintillante di ottoni e di legno lucido. Anche se uno strato di polvere ricopriva ogni cosa, le decorazioni splendevano attraverso quel velo, piccoli bagliori di fuoco fra le ombre marezzate. La grande sala scompariva nel buio, le pareti di quercia ricoperte di arazzi e dipinti; a intervalli si levavano grandi statue di ferro e di pietra, sculture di un'altra epoca. Appiattiti contro la piccola por-

ta, i due giovani si guardarono rapidamente intorno. La sala era vuota.

In fretta Allanon li guidò a sinistra lungo il corridoio buio, scivolando da un'ombra all'altra, oltre le piccole pozze di luce fumosa emanata dalle torce, mentre barlumi notturni di un grigio profondo penetravano attraverso le alte finestre munite di grata che si inarcavano verso l'alto sopra gli spalti all'esterno. Una strana quiete regnava nelle sale dell'antica fortezza, come se all'improvviso fossero rimasti gli unici esseri viventi al mondo. Soltanto il pulsare costante del meccanismo in basso infrangeva il silenzio. Gli occhi di Brin schizzavano inquieti dalla sala immersa nell'ombra all'ingresso illuminato da una torcia. Dov'erano le Mortombre e gli Gnomi loro servi? Una mano l'afferrò per una spalla e lei sussultò. Era Allanon, che la tirava indietro fra le ombre di una nicchia in cui si apriva un'alta porta di ferro.

Poi, all'improvviso, come per rispondere alla tacita domanda di Brin, un grido d'allarme risuonò, stridulo e aspro, nel silenzio della Fortezza. La ragazza si voltò di scatto. Veniva dallo studio dietro di loro. Lo Gnomo che Rone aveva colpito era rinvenuto.

Dappertutto, sui pavimenti di pietra, risuonò il tonfo dei passi, martellante nel silenzio. Tutt'intorno si levarono delle grida. La Spada di Leah lampeggiò cupa nella penombra, e Rone nascose Brin dietro di sé. Ma nel frattempo Allanon aveva aperto la porta di ferro e spinse dentro i due giovani, richiudendola bruscamente dietro di sé.

Si trovavano su uno stretto pianerottolo, costretti a socchiudere gli occhi nella nebbia leggera formata dal fumo delle torce accese lungo tutta la scala che saliva a spirale verso l'alto, come un serpente, fra le mura massicce della torre. Enorme, nera, la torre sembrava innalzarsi verso incredibili altezze; sotto i loro piedi, e il minuscolo pianerottolo che li reggeva, si apriva un pozzo senza fondo. Tranne che per il pianerottolo e la scala, nulla infrangeva la liscia superficie delle pareti che si allungavano in un'ombra impenetrabile senza inizio né fine.

Brin indietreggiò contro la porta di ferro. Era la torre della Fortezza in cui era custodito il santuario dei Druidi. Un tempo la compagnia giunta con Shea Ohmsford da Culhaven aveva creduto di trovarvi la Spada di Shannara. Mostruoso, immenso, sembrava il pozzo di un gigante scavato per penetrare fin nelle viscere della terra.

Rone Leah fece un passo verso l'orlo del pianerottolo, ma Allanon lo tirò subito indietro. «Sta' lontano!» sussurrò con voce rauca.

Tutto intorno a loro, le grida e le urla diventavano più violente, e si sentiva un rumore di stivali in corsa. Allanon cominciò a salire la stretta scala,

le spalle appoggiate alla parete della torre.

«Statemi lontano!» sussurrò.

Dopo una dozzina di passi, si spostò fin sull'orlo della scala. Dal mantello nero emersero le sue mani scarne, le dita ricurve. Dalle sue labbra uscirono parole che i due giovani non poterono capire, soffocate dalla collera.

Dal pozzo della torre un sibilo acuto risuonò in risposta.

Il Druido abbassò lentamente le mani, le dita inarcate come artigli e le palme rivolte verso il basso. Dagli angoli della bocca tesa, dura, dagli occhi e dalle orecchie, e dalla pietra sulla quale si trovava, usciva del vapore. Brin e Rone lo fissavano inorriditi. In basso, il pozzo sibilò di nuovo.

Poi il fuoco azzurro scaturì dalle mani di Allanon, un'enorme esplosione di fiamme che volò verso l'oscurità in basso. Con una scia di scintille, divampò violento nelle profondità, diventato improvvisamente di un livido verde, poi si spense.

Nella torre cadde il silenzio. Oltre le porte di ferro, deboli e caotici, continuavano a risuonare gli urli d'allarme e il tonfo dei piedi in corsa, ma nella torre il silenzio era totale. Allanon si afflosciò contro la parete, le braccia strette intorno al corpo, la testa china, come se soffrisse. Il vapore emanato da lui era scomparso, ma la pietra sulla quale si ergeva e quella contro la quale si appoggiava erano annerite.

Poi il sibilo risuonò nuovamente, e questa volta fece tremare la torre.

«Guardate giù!» ordinò Allanon con voce aspra.

Affacciandosi dal pianerottolo, i due sbirciarono in basso. In fondo al pozzo una ribollente nebbia grigia si agitava come fuoco liquido contro le pareti della torre. Il sibilo che emetteva era simile a una voce, irreale e carico d'odio. Lentamente, la nebbia si attaccò alla parete, penetrando nella pietra come se fosse stata acqua. Lentamente, cominciò a salire.

«Sta venendo su!» mormorò Rone.

Simile a una creatura mostruosa, munita di artigli, la nebbia stava avanzando lungo le pareti di pietra. Pian piano si stava sollevando fino alla loro altezza.

Allanon tornò di nuovo al loro fianco, e li allontanò dall'orlo del pianerottolo, attirandoli verso di sé.

I suoi occhi neri scintillavano come fuoco.

«Fuggite, ora!» ordinò. «Non voltatevi mai indietro, né di lato. Fuggite dalla Fortezza e da questa montagna!».

Poi spalancò la porta della torre con un colpo potente ed entrò nelle sale della Fortezza. Dappertutto c'erano Gnomi Cacciatori, che al suo apparire

si voltarono, le rugose facce gialle paralizzate dalla sorpresa. Il fuoco azzurro esplose dalle mani tese del Druido e li investì, ricacciandoli indietro come foglie in balia di un vento improvviso. Colpiti dal fuoco, si sparpagliarono urlando terrorizzati davanti a questo cupo vendicatore. Poi apparve una delle Mortombre, una cosa nera e senza volto avviluppata nel suo mantello. Il fuoco azzurro la investì con forza stupefacente mentre il Druido, rapidissimo, si voltava verso di lei, e un istante dopo fu ridotta in cenere.

«Correte!» gridò di nuovo Allanon a Brin e Rone che erano rimasti fermi sulla soglia, paralizzati dal terrore.

Lo seguirono, passando veloci vicino agli Gnomi che giacevano sparsi per terra, correndo attraverso la luce fumosa delle torce verso i tunnel che già avevano percorso. Le sale rimasero vuote soltanto per un attimo. Poi altri Gnomi apparvero contrattaccando, un solido cuneo di figure gialle, munite di corazze, che ululavano di collera, brulicanti di lance e corte spade. Allanon spezzò l'assalto con una sola esplosione del fuoco druido, sgombrando la strada. Un secondo gruppo li attaccò da un corridoio laterale mentre tentavano di passare e Rone si voltò, sollevando la Spada di Leah. Con l'urlo di battaglia della sua gente, si lanciò contro gli Gnomi, che lo assalivano, e si buttò nella mischia.

Dietro di loro apparve una Mortombra, e davanti un'altra ancora. Il fuoco rosso esplose dalle loro mani nere, inarcandosi verso Allanon, ma il Druido lo respinse col proprio fuoco. Le fiamme si sparpagliavano ovunque in una pioggia frenetica, e le pareti e gli arazzi cominciarono a bruciare. Brin indietreggiò contro una parete, coprendosi gli occhi, fra Allanon e Rone. Gli Gnomi venivano contro di loro da tutte le direzioni, e ora c'erano anche diverse Mortombre, silenziosi mostri neri che emergevano dal buio e li colpivano. Rone Leah interruppe lo scontro con gli Gnomi per lanciarsi contro una di loro che si era avvicinata troppo. La lama color ebano della Spada di Leah si abbatté sulla cosa riducendola in frammenti di cenere. Le fiamme scagliate contro di lui dalle altre Mortombre lambirono il suo corpo, ma riuscì a spegnerle, e la lama nera assorbì l'urto. Con un ululato di collera, si fece strada fin dove Brin se ne stava accasciata contro la parete. Una feroce euforia gli illuminava il volto, e i vortici di nebbia verde turbinavano come impazziti entro il metallo della spada. Afferrò la ragazza per un braccio, la tirò in piedi e la spinse avanti. Allanon stava combattendo per aggiungere la porta che avevano attraversato prima, giungendo dai sotterranei, e la figura nera torreggiava in mezzo al fumo, al fuoco, ai corpi

che si dibattevano, simile all'ombra della morte.

«La porta!» ruggì il Druido, rivolto a Rone, mentre ricacciava dal suo fianco gli aggressori che avevano cercato di abbatterlo.

Una improvvisa vampata di fuoco rosso li avvolse tutti, stordendoli con la sua forza. Allanon si voltò, e il fuoco druido esplose dalle sue mani, una solida barriera azzurra che li protesse momentaneamente dagli inseguitori. Riuscirono così a spingersi oltre il raggio d'azione delle Mortombre, e a oltrepassare qualche Gnomo sparso che cercò invano di impedire la loro fuga. Grida e urli echeggiarono per tutta la Fortezza dei Druidi mentre raggiungevano la porta che immetteva nei sotterranei. Un attimo dopo l'aprirono e l'attraversarono.

L'improvvisa oscurità si chiuse su di loro come un sudario. Gli urli degli Gnomi si spensero momentaneamente dietro la porta. Prese le torce abbandonate, Allanon rapidamente le riaccese e i tre cominciarono la loro corsa attraverso i sotterranei. Volarono giù per tunnel e scale. Dietro di loro, risuonarono stridule le grida degli inseguitori, ma davanti a loro la strada era libera. Scesero di nuovo nella sala della fornace, corsero lungo il pozzo in cui rombava il meccanismo alimentato dai fuochi della terra, arrivando alle scale che conducevano nel cuore della montagna. E nessuno sbarrava loro la strada.

Poi, bruscamente, un nuovo rumore giunse alle loro orecchie, ancora distante, ma stridulo, terrorizzante, per trasformarsi subito in un unico gemito interminabile, carico di orrore.

«Comincia!» li richiamò Allanon. «Svelti, ora, correte!»

Corsero velocissimi, mentre dietro di loro il gemito diventava più frenetico, disperato. Qualcosa di indescrivibile stava accadendo a quelli rinchiusi dentro la Fortezza.

Ah, la nebbia! gridò silenziosamente Brin.

Volarono giù per le scale che portavano alla base della montagna seguendo la scala a spirale, inseguiti dagli urli di quelli che erano rimasti intrappolati dentro. I gradini scorrevano sotto i loro piedi, innumerevoli, mentre continuavano a correre.

Poi, finalmente, la scala finì, e davanti a loro riapparve l'ingresso nascosto nella facciata della rupe. Attraversatolo in gran fretta, Allanon li guidò lontano dalla montagna fin nell'oscurità ristoratrice della foresta al di là.

Le urla li inseguivano ancora.

La notte scivolò via. Era quasi l'alba quando finalmente emersero con i

cavalli dalla valle di Paranor. Stanchi e malconci, si fermarono su un'alta sporgenza rocciosa a est della Fortezza e rimasero a guardare la nebbia verde che turbinava maligna intorno all'antico castello dei Druidi, nascondendolo alla vista. Il cielo si schiarì, e pian piano la nebbia si dissipò, come un sudario che si sollevi. In silenzio, la videro dissolversi nell'aria.

Poi spuntò l'alba, e la nebbia scomparve.

«È finita» sussurrò Allanon nel silenzio.

Brin e Rone lo guardarono stupiti. In basso, la rupe sulla quale un tempo si ergeva la Fortezza dei Druidi si alzava nella luce del mattino... nuda e vuota, se non per un mucchio di macerie. Il castello dei Druidi era svanito.

«Così era scritto nelle storie; così era stato profetizzato» proseguì Allanon con voce sommessa. «L'ombra di Bremen conosceva la verità. Più antica ancora della Fortezza, era la magia concepita per distruggerla. Ora è scomparsa, riassorbita dalla pietra della montagna, e con essa tutti quelli che vi sono rimasti intrappolati.» Una terribile tristezza apparve sul volto bruno. «Così è finita. Paranor è perduta.»

Ma loro erano vivi! Brin sentì nascere dentro di sé una intensa determinazione, che le fece ignorare la profonda malinconia del Druido. La premonizione era sbagliata ed erano tutti vivi... tutti!

«Così è finita» ripeté Allanon in un soffio.

Allora i suoi occhi incontrarono quelli della fanciulla della Valle, e fu come se condividessero qualche segreto inespresso che nessuno dei due comprendeva a fondo. Poi, lentamente, Allanon voltò il suo cavallo. Seguito da Brin e Rone, puntò a est, verso le foreste dell'Anar.

XIV

Quel pomeriggio, sul tardi, Jair Ohmsford e i suoi compagni raggiunsero la comunità nana di Culhaven. Quando arrivarono a destinazione, il ragazzo tirò un sospiro di sollievo. Un cielo plumbeo e un vento gelido li avevano accompagnati per tutto il viaggio attraverso la regione del Fiume Argento, e persino i colori solitamente vivi delle grandi foreste orientali avevano una patina grigia, invernale. Le oche volavano verso sud nel minaccioso cielo autunnale e il flusso del fiume che seguivano era turbolento e ostile.

Il Fiume Argento aveva cominciato a mostrare i segni d'avvelenamento preannunciati dal suo Re. Le sue acque erano coperte qua e là da una schiuma nerastra, e il suo limpido color argenteo era diventato torbido. Vi

galleggiavano pesci, piccoli roditori moribondi e uccelli caduti; era soffocato da cespugli e rami secchi. Persino il suo sentore era diventato cattivo, e la sua fragranza pulita si era trasformata in un odore rancido e fetido che li assaliva ogni qual volta cambiava il vento. Jair ricordava i racconti di suo padre sul fiume, racconti che si ripetevano fin dall'epoca ai Shea Ohmsford, e quel che vedeva ora lo rattristava profondamente.

Garet Jax e Slanter non si sforzavano certo di migliorare il suo stato d'animo. Persino senza la presenza costante del fiume malato e l'atmosfera pesante di quel giorno, Jair avrebbe trovato difficoltà a sorridere o a parlare con un minimo di allegria con il Maestro d'Armi e lo Gnomo suoi compagni di viaggio. Chiusi e taciturni, avanzavano al suo fianco con l'entusiasmo di chi partecipa a una veglia di morte. Da quando avevano ripreso la marcia quel mattino presto, non si erano scambiati nemmeno una dozzina di parole e nemmeno un sorriso era affiorato sulla faccia dei due. Gli occhi incollati sul sentiero, andavano avanti con una determinazione tale da sfiorare il fanatismo. Una o due volte, Jair si era azzardato a parlare, e aveva ricevuto in risposta poco più di un grugnito soffocato. Il pasto di mezzogiorno era stato un rituale goffo, forzato, dettato dalla necessità, persino più sgradevole della silenziosa marcia verso est.

Perciò il ragazzo fu felice di ritrovarsi nelle vicinanze di Culhaven, se non altro perché così avrebbe presto avuto l'occasione di parlare con un essere civile, tanto per cambiare... anche se aveva qualche motivo di dubitare persino di quello. Già ai confini dell'Anar erano stati avvistati dai Nani, silenziosi osservatori che non avevano fatto alcuno sforzo per metterli a loro agio. Per tutto il sentiero avevano visto pattuglie di Nani Cacciatori... tipi duri con giubbotti di cuoio e mantelli da foresta, armati e con un portamento deciso. Nessuno di loro li aveva salutati, né si era fermato per scambiare quattro chiacchiere. Tutti se n'erano andati via per i fatti loro senza una parola, limitandosi a lanciargli rapide occhiate... tutt'altro che amichevoli.

Quando Jair e i suoi compagni di viaggio raggiunsero i confini del villaggio, scoprirono che ogni Nano in cui si imbattevano li fissava apertamente, con uno sguardo che non esprimeva soltanto sospetto. Cavalcando davanti a tutti, Garet Jax sembrava ignorare gli sguardi che li seguivano, ma Slanter si innervosiva sempre più e Jair si sentiva a disagio quasi quanto lo Gnomo. Garet Jax li guidò lungo la strada a zig zag attraverso il villaggio; evidentemente conosceva bene la comunità e aveva ben chiaro quello che intendeva fare. I sentieri che percorrevano erano costeggiati da case e negozi ben tenuti, costruzioni robuste con prati immacolati e siepi

sul davanti, rallegrate da file di aiuole e da giardini curati. Tutti alzavano gli occhi mentre passavano, stringendo nelle mani gli utensili e le mercanzie mentre interrompevano il lavoro quotidiano. Anche qui c'erano uomini armati... Nani Cacciatori dagli occhi duri, con coltelli infilati alla cintura. Forse questa era una comunità di famiglie, pensò fra sé Jair, ma in quel momento sembrava soprattutto un accampamento di soldati.

Infine, mentre entravano nella parte centrale del villaggio, furono fermati da un pattuglia a piedi. Garet Jax parlò brevemente con una delle sentinelle e il Nano scomparve in gran fretta. Il Maestro d'Armi indietreggiò con Jair e Slanter. Insieme fronteggiarono i rimanenti membri della pattuglia in un silenzio assorto, aspettando. Dei bambini nani si affollarono intorno a loro incuriositi, gli occhi fissi su Slanter. Lo Gnomo li ignorò per un po', poi, stanco del gioco, uscì in un improvviso ruggito che li fece scappar via tutti. Li seguì con uno sguardo minaccioso, poi si voltò infastidito verso Jair e si chiuse in un fiero cipiglio.

Qualche minuto dopo, la sentinella mandata da Garet Jax tornò. Con lui c'era un Nano robusto con una folta barba nera, un gran paio di baffi e la testa calva. Senza rallentare il passo, andò direttamente dal Maestro d'Armi, la mano tesa in segno di benvenuto.

«Te la sei presa comoda» ringhiò mentre l'altro stringeva la sua mano callosa. Penetranti occhi neri sbirciarono da sotto le folte sopracciglia; il tipo aveva un'aria dura e combattiva. Il corpo forte, compatto indossava gli indumenti comodi degli abitanti della foresta; aveva la cintura e gli stivali di morbido cuoio, e portava un paio di coltelli infilati nella cintura. Da un orecchio gli pendeva un grosso orecchino d'oro.

«Elb Foraker.» Garet Jax lo presentò sbrigativamente a Jair e a Slanter.

Foraker li scrutò per un attimo senza dire una parola, poi si rivolse di nuovo al Maestro d'Armi. «Che strani compagni di viaggio ti sei scelto, Garet.»

«Questi sono tempi strani» rispose l'altro, alzando le spalle. «Che ne diresti di un posto dove sederci per mangiare qualcosa?»

Foraker annuì. «Seguimi.»

Li portò oltre la pattuglia fin dove la strada si biforcava a destra e da lì in una costruzione con un gran refettorio pieno di panche e tavoli. Una dozzina di tavoli erano occupati da Nani Cacciatori assorti nel loro pasto serale. Qualcuno alzò gli occhi e fece un cenno di saluto a Foraker, ma questa volta nessuno mostrò particolare interesse per i suoi compagni. Evidentemente, la presenza del Nano contava, e come, pensò Jair. Foraker scelse un ta-

volo in fondo alla sala e fece cenno di portargli da mangiare.

«Che cosa devo fare di questi due?» chiese il Nano quando si furono seduti.

«Un tipo che va subito al sodo, non è vero?» fece Garet Jax rivolto ai suoi compagni. «È stato con me dieci anni fa quando addestravo i Nani Cacciatori durante una scaramuccia di confine lungo il Wolfsktaag. È stato di nuovo con me a Callahorn qualche anno fa. Ecco perché sono qui adesso. Mi ha chiesto di venire e non sopporta che qualcuno gli risponda di no.»

Tornò a guardare Foraker. «Il ragazzo è Jair Ohmsford. Sta cercando sua sorella e un Druido.»

Foraker si appoggiò allo schienale, corrugando la fronte. «Un Druido? Quale Druido? Non ce ne sono più. Non ce ne sono più dai tempi...»

«Lo so... dai tempi di Allanon» intervenne Jair, incapace di restarsene ancora zitto. «Quello è il Druido che sto cercando.»

Foraker lo guardò stupito. «Quello? Che cosa ti fa pensare che lo troverai qui?»

«Mi ha detto che sarebbe venuto nella Terra dell'Est. Ha portato con sé mia sorella.»

«Tua sorella?» Il Nano aggrottò la fronte con aria incredula. «Allanon e tua sorella? E dovrebbero essere qua intorno?»

Jair annuì lentamente, con una sensazione spiacevole allo stomaco. Foraker lo stava guardando come se fosse stato pazzo. Poi si voltò verso Garet Jax.

«Dove hai trovato questo ragazzo?»

«Per strada» rispose evasivamente l'altro. «Che ne sai del Druido?»

Foraker si strinse nelle spalle. «So che da oltre vent'anni nessuno ha più visto Allanon nelle Terre dell'Est... con o senza la sorella di qualcuno.»

«Be, allora non siete molto informati» intervenne improvvisamente Slanter, con una leggera nota di sarcasmo nella voce. «Il Druido è venuto e se n'è andato proprio sotto il vostro naso!»

Il volto fiero di Foraker si girò di scatto verso di lui. «Starei attento a quello che dico, se fossi in te, Gnomo.»

«Questo sostiene di aver seguito il Druido finché è uscito dalle vostre terre» spiegò Garet Jax, gli occhi grigi che vagavano con indifferenza nella sala semivuota. «Lo ha inseguito dal Maelmord fin sulla porta di casa di questo ragazzo, a Valle d'Ombra.»

Foraker lo guardava fissamente. «Te lo chiedo di nuovo... che cosa esat-

tamente devo fare di questi due?»

Garet Jax lo guardò a sua volta. «Ci ho pensato. Il Consiglio degli Anziani si riunisce questa sera?»

«Ogni sera, di questi tempi!»

«Allora facciamo che il ragazzo parli lì.»

Foraker aggrottò la fronte. «Perché mai dovrei farlo?»

«Perché ha qualcosa da dire che, secondo me, li interesserà. E non soltanto sul Druido.»

Il Nano e il Maestro d'Armi si sogguardarono in silenzio. «Dovrò inoltrare una richiesta» rispose infine Foraker, la cui mancanza d'entusiasmo era più che evidente.

«Mi sembra il caso di non perdere tempo.»

Con un sospiro, Foraker si alzò, lanciando un'occhiata a Jair e a Slanter. «Voi due potete mangiare e starvene qui tranquilli. Non cercate di andare in giro per conto vostro. Non so niente del passaggio del Druido, ma mi occuperò di questa faccenda, Ohmsford.» Scosse la testa. «Vieni, Garet.»

Il Nano e il Maestro d'Armi uscirono dalla sala. Jair e Slanter rimasero soli al tavolo, assorti nei propri pensieri. Dov'era Allanon? si chiese Jair con silenziosa disperazione, mentre, la testa china, si guardava fissamente le mani congiunte. Il Druido aveva detto che sarebbe andato all'Est. Non era passato da Culhaven? In tal caso, dove era andato? Dove aveva portato Brin?

Un Nano che indossava un grembiule bianco con pettorina gli portò piatti colmi di cibo fumante e tazze di birra, e cominciarono a mangiare. Nessuno parlò. I minuti scorrevano mentre consumavano il pasto, e Jair sentiva le sue speranze svanire a ogni boccone che buttava giù... come se in qualche modo stesse scartando le possibili risposte ai suoi quesiti. Dopo aver allontanato il piatto, cominciò a battere nervosamente uno stivale sul pavimento di legno, tentando di decidere cosa fare se Elb Foraker aveva ragione e Allanon e Brin non erano passati di lì.

«Smettila» ringhiò improvvisamente Slanter.

Jair alzò gli occhi, stupito. «Di fare cosa?»

«Smettila di battere i piedi sul pavimento. È fastidioso.»

«Scusami.»

«E smettila di fare quella faccia. Vedrai che troveremo tua sorella.»

Jair scosse lentamente la testa, angosciato. «Magari.»

«Uffa» borbottò lo Gnomo. «Sono io che dovrei preoccuparmi, non tu. Non so nemmeno come mi sono lasciato convincere a far parte di questa

pazzesca spedizione.»

Jair puntò i gomiti sul tavolo, appoggiando il mento sulle palme delle mani. «Anche se Brin non è passata da Culhaven, e se Allanon è andato da un'altra parte, dobbiamo sempre andare nell'Anar, Slanter. E dobbiamo persuadere i Nani ad aiutarci.»

Slanter lo fissò, allibito. «Noi? Noi? Faresti meglio a ripensarci un attimo a questa stupidaggine del "noi". Io non vado da nessuna parte, se non per tornare dove mi trovavo prima di essere coinvolto in questo pasticcio.»

«Tu sei un battitore, Slanter» replicò Jair, calmo. «Ho bisogno di te.»

«Ma guarda!» scattò l'altro, la rugosa faccia gialla improvvisamente incupita. «Io sono anche uno Gnomo, se non l'hai ancora notato! Hai visto come mi guardavano là fuori! Hai visto che quei bambini mi guardavano come se fossi qualche tipo di animale selvaggio catturato nella foresta? Usa la testa! C'è una guerra fra Gnomi e Nani, ed è improbabile che i Nani ti diano retta finché insisterai ad avere me come alleato! Il che non è comunque vero!»

Jair si chinò verso di lui. «Slanter, devo raggiungere la Sorgente del Cielo prima che Brin entri nel Maelmord. Come posso riuscirci senza qualcuno che mi guidi?»

«Conoscendoti, sono certo che troverai il modo» fece lo Gnomo, liquidando la faccenda. «Inoltre, non posso più tornare lì. Spilk avrà raccontato cosa ho fatto. Oppure, se non lo farà lui, lo farà quell'altro Gnomo che è scappato. Mi cercheranno. Se torno, qualcuno mi riconoscerà. Quando mi prenderanno, gli Spiriti...» Si interruppe bruscamente, allargando le braccia. «Non vengo e questo è tutto!»

Riprese a mangiare, la testa abbassata sul piatto. Jair l'osservava in silenzio, chiedendosi se avesse torto a cercare l'aiuto di Slanter; forse il Re del Fiume Argento non l'aveva designato come suo alleato. E Slanter non ne aveva proprio l'aria, se ci pensava bene. Era troppo abile, troppo opportunista, e cambiava bandiera secondo come girava il vento. Non era uno di cui ci si potesse fidare, vero? Eppure, nonostante tutto, Jair non poteva fare a meno di provare simpatia per lo Gnomo. Forse era per via della sua durezza. Come Garet Jax, era abituato a lottare per sopravvivere, ed era proprio il tipo di compagno di cui aveva bisogno per raggiungere l'Anar.

Rimase a osservarlo mentre trangugiava rumorosamente le ultime sorsate di birra, poi disse calmo: «Credevo ti interessasse la magia».

«Non più» fece l'altro, scuotendo la testa. «Ho imparato tutto quello che desideravo sapere, ragazzo.»

Jair aggrottò la fronte, irritato. «Io credo che tu abbia soltanto paura.»

«Pensa quello che ti pare. Io non vengo.»

«E la tua gente, allora? Non t'importa di quello che le Mortombre stanno facendo?»

Slanter alzò di scatto gli occhi. «Io non ho più nessuno, grazie a te!» Poi si strinse nelle spalle. «Non m'importa, però. Non ho più avuto nessuno da quando ho lasciato l'Est. Non ho che me stesso.»

«Questo non è vero. Gli Gnomi sono la tua gente. Sei tornato indietro per aiutarli, non è vero?»

«I tempi cambiano. Allora sono tornato perché era la cosa giusta da fare. Ora invece, non torno perché questa è la cosa giusta da fare!» Slanter si stava arrabbiando. «Perché non la smetti, ragazzo? Ho già fatto abbastanza per te. Non mi sento in dovere di fare altro. Dopo tutto, il Re del Fiume Argento non ha dato a me la polvere per ripulire il suo fiume!»

«È una bella fortuna, vero?» ribatté Jair, avvampando, anche lui un po' in collera. «Saresti di grande aiuto, tu che cambi bandiera ogni cinque minuti, appena le cose diventano difficili! Ho creduto che mi avessi aiutato, laggiù, nelle Querce Nere, perché avevi fatto una scelta! Pensavo che t'importasse di me! Bene, forse mi sbagliavo! Di cosa t'importa, Slanter?»

«M'importa di restare vivo» rispose lo Gnomo, imbarazzato. «E dovrebbe importare anche a te, se avessi un po' di sale in zucca.»

Jair impallidì per l'indignazione. Si alzò a metà, le mani puntate sul tavolo. «Restare vivo! Bene, spiegami un po' come ci riuscirai quando le Mortombre avranno completamente avvelenato le Terre dell'Est e poi andranno a ovest per invadere le altre Terre? Ed è quel che succederà, non è vero? Lo hai detto tu stesso! E allora dove scapperai? Pensi di cambiare ancora bandiera... ridiventare Gnomo nell'illusione di prendere in giro gli Spiriti?»

Slanter allungò un braccio e spinse Jair a sedere. «Parli bene per essere uno che capisce così poco della vita. Forse, se fossi stato in giro per il mondo, costretto a badare a te stesso, invece di startene attaccato alle sottane della mamma, non saresti così svelto a puntare il dito contro gli altri. Ora, sta' zitto!»

Jair tacque immediatamente. Insistere non sarebbe servito a nulla. Slanter aveva deciso di non aiutarlo, così la faccenda era chiusa. Probabilmente se la sarebbe cavata meglio senza lo Gnomo.

Se ne stavano ancora chiusi in un silenzio risentito quando, pochi minuti dopo, tornò Garet Jax. Era solo e si diresse subito verso di loro. Se notò la tensione fra i due, non diede alcun segno di essersene accorto. Sedette ac-

canto a Jair.

«Comparirai davanti al Consiglio degli Anziani» annunciò calmo.

Jair scosse lentamente la testa. «Non so. Non so se sia la cosa giusta da fare.»

Il Maestro d'Armi lo guardò dritto negli occhi. «Non hai scelta.»

«E che mi dici di Brin? di Allanon?»

«Niente. Foraker ha controllato, ma non sono passati da Culhaven. Nessuno sa niente di loro.» Gli occhi grigi scrutavano intensamente il ragazzo. «Se vuoi trovare aiuto in questa tua ricerca, dovrai farlo da solo.»

Jair lanciò una rapida occhiata a Slanter, ma lo Gnomo rifiutò di incontrare il suo sguardo. Si rivolse a Garet Jax. «Quando comparirò davanti al Consiglio?»

«Ora» rispose il Maestro d'Armi, alzandosi.

Il Consiglio degli Anziani si era riunito nella sala delle assemblee, immensa e cavernosa, nelle viscere di un edificio rettangolare che ospitava tutti gli uffici che governavano gli affari del villaggio di Culhaven. In numero di dieci, i membri del Consiglio sedevano dietro un lungo tavolo su una piattaforma nella parte anteriore della sala; di fronte a loro erano schierate file di panche separate da corridoi; alla sala si accedeva da un ampio portale a due battenti, che Jair e Slanter varcarono guidati da Garet Jax. Tutto era immerso nell'ombra tranne il tavolo del Consiglio, sul quale lampade a olio gettavano un'aspra luce gialla fin oltre la piattaforma. I tre avanzarono fino ai limiti della zona illuminata e si fermarono. Diverse altre persone occupavano le panche più vicine alla piattaforma, e al loro arrivo molte teste si alzarono e si voltarono. Una nebbiolina di fumo di pipa era sospesa sopra il pubblico, e nell'aria ristagnava l'aroma pungente del tabacco che bruciava.

«Venite avanti» chiamò una voce.

Avanzarono finché si trovarono all'altezza della prima fila di panche. Jair si guardò intorno, a disagio. Quelle che lo scrutavano non erano soltanto facce di Nani. Un gruppetto di Elfi stava seduto immediatamente alla sua destra, e una mezza dozzina di uomini della Frontiera di Callahorn sedeva lontano alla sua sinistra. Appoggiato alla parete in fondo, c'era anche Foraker, la faccia barbuta arcigna e decisa.

«Benvenuti a Culhaven» disse la voce.

La persona che aveva parlato si alzò da dietro il tavolo sopraelevato. Era un Nano avanti con gli anni, con una barba grigia, un volto duro e onesto,

la pelle scura e segnata alla luce aspra delle lampade. Stava al centro fra gli Anziani del Consiglio.

«Mi chiamo Browork, cittadino e Anziano di Culhaven, il Primo di questo Consiglio» li informò. Alzò una mano e fece un cenno a Jair. «Vieni avanti, ragazzo della Valle.»

Jair avanzò di un passo o due, e si fermò, guardando timidamente la fila di facce che lo scrutava. Erano tutti anziani e portavano i segni del tempo, ma i loro occhi erano ancora vigili e penetranti.

«Il tuo nome?» chiese Browork.

«Jair Ohmsford» rispose. «Di Valle d'Ombra.»

Il Nano annuì. «Che cosa vuoi dirci, Jair Ohmsford?»

Il ragazzo si guardò intorno. Tutti, intorno a lui, erano in attesa... volti che non conosceva. Doveva rivelare loro quello che sapeva? Guardò di nuovo l'Anziano.

«Puoi parlare liberamente» lo rassicurò Browork, intuendo la sua preoccupazione. «Tutti coloro che si trovano qui sono degni della massima fiducia. Tutti hanno un ruolo di primo piano nella lotta contro le Mortombre.»

Lentamente, sedette e rimase in attesa. Jair si guardò intorno di nuovo, poi inspirò a fondo e cominciò. Rivelò momento per momento quello che era successo da quando Allanon era arrivato a Valle d'Ombra molte notti prima. Parlò della visita del Druido, raccontò come li avesse messi in guardia dalle Mortombre, la sua richiesta che Brin lo accompagnasse, e la loro partenza verso l'Est. Poi descrisse la sua fuga, le avventure che gli erano capitate sulle montagne e fra le Querce Nere, il suo incontro con il Re del Fiume Argento, e la profezia del leggendario vecchio. Impiegò un po' di tempo a raccontare tutto. Mentre parlava, gli uomini raccolti intorno a lui stavano in silenzio. Non aveva il coraggio di guardarli; aveva paura di quello che poteva leggere sui loro volti. Teneva gli occhi fissi sulle rughe e sui solchi che plasmavano il viso segnato di Browork e sugli occhi azzurri incavati che lo guardavano intensamente.

Quando finalmente ebbe completato il suo resoconto, l'Anziano dei Nani si chinò lentamente in avanti, le mani tozze congiunte sul tavolo davanti a sé, lo sguardo sempre fisso su Jair.

«Vent'anni fa, ho combattuto con Allanon per ricacciare le orde dei demoni dalla città elfa di Arborlon. Fu una terribile battaglia. Il giovane Edain Elessedil» - indicò con la mano un Elfo biondo appena più vecchio di Brin - «non era ancora nato. Suo nonno, il grande Eventine, era re degli Elfi. Quella fu l'ultima volta in cui Allanon percorse le Quattro Terre. Da al-

lora il Druido non è ricomparso, ragazzo. Non è venuto a Culhaven. Non è venuto nell'Est. Che hai da dire in proposito?»

Jair scosse la testa. «Non so come mai non sia passato di qui. Non so dove sia andato. So soltanto dove si dirigerà... e mia sorella con lui. E so anche che è sicuramente stato nelle Terre dell'Est.» Si voltò verso Slanter. «Questo battitore lo ha seguito dal Maelmord fino a casa mia.»

Aspettò che lo Gnomo confermasse, ma Slanter tacque.

«Nessuno ha visto Allanon da vent'anni a questa parte» ripeté con voce calma un altro Anziano.

«E nessuno ha mai parlato col Re del Fiume Argento» aggiunse un terzo.

«Io ho parlato con lui» ribatté Jair. «E anche mio padre. Il Re aiutò lui e una fanciulla elfa a sfuggire ai Demoni mentre erano diretti ad Arborlon.»

Browork continuava a scrutarlo. «So di tuo padre, ragazzo. Egli venne ad Arborlon per aiutare gli Elfi a combattere i Demoni. Si raccontava che possedesse delle Pietre Magiche, proprio come tu hai detto. Ma tu hai anche affermato di averle portate via da casa tua e di averle poi consegnate al Re del Fiume Argento.»

«In cambio di una magia che io potrei esercitare» dichiarò rapidamente Jair. «In cambio di un desiderio da poter usare per salvare Brin. Di una sfera di cristallo per trovarla. E di forza per coloro che mi aiuteranno.»

Browork ora guardava Garet Jax. Il Maestro d'Armi annuì. «Ho visto la sfera di cui parla. È magica. Ci ha veramente mostrato il volto di una fanciulla... che lui dice essere sua sorella.»

L'Elfo identificato come Edain Elessedil si alzò improvvisamente. Era alto e di pelle chiara, i capelli biondi gli arrivavano fino alle spalle. «Mio padre mi ha parlato più volte di Wil Ohmsford. Ha detto che è un uomo d'onore. Io non credo che suo figlio possa mentire.»

«A meno che non abbia scambiato la fantasia per la verità» obiettò un membro del Consiglio. «La sua storia è piuttosto inverosimile.»

«Ma le acque del fiume sono davvero torbide» sottolineò un altro. «Noi tutti sappiamo che in qualche modo le Mortombre le avvelenano per distruggerci.»

«Come tu hai detto, tutti sono a conoscenza di questo fatto. Il che non dimostra nulla.»

Altre voci si levarono, mettendo in discussione il resoconto di Jair. Browork alzò bruscamente le mani.

«Vi prego, fate silenzio, Anziani! Concentratevi sul nostro compito!» Si

rivolse di nuovo a Jair. «La tua missione, se quello che dici è vero, richiede il nostro aiuto. Altrimenti non potrai mai condurla a termine, giovane della Valle. Armate di Gnomi si aggirano fra te e la cosa che cerchi... quel luogo che tu chiami la Sorgente del Cielo. Cerca anche di capire che nessuno di noi è mai stato là dove sei diretto, né ha visto le sorgenti del Fiume Argento.» Si guardò intorno come per ricevere conferma; tutte le teste annuirono e nessuno lo contraddisse. «Per aiutarti, dobbiamo prima essere sicuri di quello che facciamo. Dobbiamo crederti. Come possiamo credere una cosa di cui non abbiamo nessuna conoscenza personale? Come possiamo sapere che tu dici la verità?»

«Io non mento» insistette Jair, avvampando.

«Non coscientemente, forse» osservò l'Anziano, pensieroso. «Ma non tutte le bugie sono deliberate. Talvolta quella che noi crediamo essere la verità non è che un miraggio ingannevole. Forse è quello che è successo in questo caso. Forse...»

«Forse, se perdiamo ancora tempo a discutere, sarà troppo tardi per portare aiuto a Brin!» Jair aveva perso completamente la calma. «Nessuno mi ha ingannato. Quello che ho detto è vero!»

Vi fu un mormorio di disapprovazione, ma immediatamente Browork chiese il silenzio. «Mostraci questo sacchetto di Polvere d'Argento, affinché si possa avere una qualche conferma di quello che dici» ordinò.

Jair lo guardò, disperato. «Non servirà a niente. La polvere sembra sabbia comune.»

«Sabbia?» Uno dei membri del Consiglio scosse la testa, contrariato. «Stiamo perdendo tempo, Browork.»

«Vediamo almeno la sfera di cristallo» disse Browork con un sospiro.

«Oppure provaci in qualche altro modo che quello che hai detto è vero» pretese un altro.

Jair sentì che le sue possibilità di convincere i Nani si stavano rapidamente dileguando. Pochi membri del Consiglio, o forse addirittura nessuno, credevano a quello che lui aveva detto. Non avevano mai visto né Allanon né Brin; nessuno aveva mai sentito dire che qualcuno avesse parlato col Re del Fiume Argento; per quello che ne sapeva lui, forse non credevano nemmeno alla sua esistenza. Ora lui aveva appena detto che aveva ceduto le Pietre Magiche in cambio di una magia che non potevano nemmeno vedere.

«Perdiamo il nostro tempo, Browork» borbottò di nuovo il primo Anziano.

«Lasciamo che il giovane della Valle venga interrogato da qualcun altro mentre noi riprendiamo il nostro lavoro.»

Di nuovo le voci si alzarono, e questa volta sommersero quella di Browork che chiedeva il silenzio. Quasi all'unisono i Nani del Consiglio e quelli raccolti nella sala chiesero che la faccenda venisse liquidata senza ulteriori indugi.

«Ero sicuro che sarebbe andata così» mormorò improvvisamente Slanter dietro di lui.

Jair diventò rosso per la collera. Si era spinto troppo lontano e aveva sopportato troppo per essere messo da parte. Dacci una prova, avevano detto. In modo che ti si possa credere!

Fatto un passo avanti, improvvisamente, alzò le braccia, poi le abbassò, puntandole verso le ombre del corridoio davanti al quale stava. Il gesto fu così drammatico che le voci tacquero istantaneamente, e tutte le teste si voltarono. Non c'era nulla lì, nulla tranne l'oscurità...

Poi Jair cantò la canzone magica, con note rapide, stridenti, e una figura nera, alta, avvolta in un mantello nero, emerse dal nulla.

Quella figura era Allanon.

Ci fu un'esclamazione soffocata di stupore. Spade e coltelli furono estratti dai foderi con rapidità fulminea, e tutti saltarono giù dai sedili per difendersi da quell'ombra emersa dall'oscurità. Dentro il cappuccio, un volto bruno, scarno si sollevò verso la luce, gli occhi fissi sui membri del Consiglio. Poi la canzone di Jair si spense e il Druido scomparve.

Jair si volse di nuovo a Browork. Gli occhi del Nano erano spalancati per lo stupore. «Ora mi credete?» chiese calmo il ragazzo. «Hai detto di averlo conosciuto; hai detto di aver combattuto con lui ad Arborlon. Era quello il Druido?»

Lentamente Browork annuì. «Era Allanon.»

«Allora tu sai che l'ho visto» incalzò Jair.

Tutti quelli che erano raccolti nella sala si voltarono a guardarlo, innervositi e scossi da quello che era successo. Dietro di sé, Jair sentì Slanter ridacchiare, una risatina bassa, soffocata. Con la coda dell'occhio intravide Garet Jax. Il Maestro d'Armi aveva un'espressione strana, quasi sorpresa.

«Vi ho detto la verità» ribadì Jair a Browork. «Devo arrivare fin nel cuore dell'Anar e trovare la Sorgente del Cielo. Allanon sarà là con mia sorella. Ora ditemi... mi aiuterete oppure no?»

Browork guardò gli altri Anziani. «Che ne dite voi?»

«Io gli credo» azzardò un vecchio con voce pacata.

«Ma potrebbe essere un trucco!» ribatté un altro. «Potrebbe essere opera delle Mortombre!»

Jair si guardò rapidamente intorno. Alcune teste annuivano. Nella luce fumosa delle lampade a olio, il sospetto e la paura velavano molti occhi.

«Il rischio è troppo grande» disse un altro Anziano.

Browork si alzò. «Noi abbiamo giurato di dare il nostro aiuto a chiunque miri a distruggere le Mortombre» dichiarò, gli occhi azzurri duri e penetranti. «Questo giovane ci dice di essere alleato con altri che perseguono lo stesso fine. Io gli credo. E credo che dobbiamo fare tutto il possibile per aiutarlo nella sua impresa. Chiedo dunque di mettere la mia proposta ai voti, Anziani. Se siete d'accordo, alzate la mano.»

Browork alzò la propria. Una mezza dozzina di membri del Consiglio lo imitò. Ma i dissidenti non si lasciarono mettere a tacere facilmente.

«Questa è una pazzia!» urlò uno. «Chi lo accompagnerà? Dobbiamo forse mandare uomini del villaggio, Browork? Chi deve partecipare a questa impresa alla quale tu hai dato tanto avventatamente la tua benedizione? Io propongo che, se proprio ciò deve essere fatto, si chiedano dei volontari.»

Alcune voci borbottarono la loro approvazione. Browork annuì. «Così sia.» Si guardò intorno per la sala, senza parlare; i suoi occhi scrutavano una faccia dopo l'altra aspettando che qualcuno accettasse la sfida.

«Io andrò.»

Jair si voltò lentamente. Garet Jax aveva fatto un passo avanti, fronteggiando il Consiglio con i grigi occhi inespressivi.

«Il Re del Fiume Argento ha promesso al ragazzo che io sarei stato il suo protettore» disse a bassa voce. «Benissimo. La promessa sarà mantenuta.»

Browork annuì, poi si guardò di nuovo intorno. «Chi altri, fra voi, andrà?»

Elb Foraker si scostò dalla parete alla quale era appoggiato e si diresse verso il suo amico, mettendosi al suo fianco. Di nuovo gli occhi di Browork passarono sui presenti. Un attimo dopo ci fu dell'agitazione fra gli uomini di Callahorn. Un gigantesco soldato della Frontiera si alzò in piedi, i capelli e la barba neri tagliati cortissimi intorno alla faccia lunga, stranamente gentile.

«Io andrò» dichiarò con la sua voce rombante e si fece avanti per mettersi al fianco degli altri. Senza accorgersene Jair indietreggiò. Quell'uomo era alto quasi quanto Allanon.

«Helt» lo salutò Browork. «Gli uomini di Callahorn non sono tenuti a

partecipare a questa impresa.»

Lui si strinse nelle spalle. «Combattiamo lo stesso nemico, Anziano. L'impresa mi interessa, e voglio parteciparvi.»

Poi, improvvisamente, si alzò Edain Elessedil. «Anch'io voglio andare, Anziano.»

Browork aggrottò la fronte. «Tu sei Principe degli Elfi, giovane Edain. Sei qui con i tuoi Cacciatori per ripagare un debito che tuo padre è convinto di avere con noi da quando i Nani furono al suo fianco ad Arborlon. D'accordo. Ma ora stai esagerando. Tuo padre non approverebbe. Ripensaci.»

Il Principe elfo sorrise. «Non ho nessun bisogno di riflettere, Browork. In questo caso si tratta di un debito di gratitudine verso il giovane della Valle e suo padre. Venti anni fa, Wil Ohmsford andò con una Eletta elfa alla ricerca di un talismano che distrusse i Demoni liberati dal Divieto. Rischiò la sua vita per mio padre e per il mio popolo. Ora ho la possibilità di fare altrettanto per Wil Ohmsford... accompagnare suo figlio, aiutarlo a trovare la cosa che cerca. Sono forte come qualsiasi altro uomo qua dentro e andrò.»

Browork era sempre corrucciato. Garet Jax lanciò un'occhiata a Foraker. Il Nano si limitò ad alzare le spalle. Il Maestro d'Armi si voltò un istante verso il Principe elfo, come per misurare la profondità del suo impegno o forse, semplicemente, le sue capacità di sopravvivenza, poi, lentamente, annuì.

«Bene» fece Browork, arrendendosi, «cinque allora.»

«Sei» corresse Garet Jax. «Una mezza dozzina porta fortuna.»

«Chi è il sesto?» chiese Browork, perplesso.

Garet Jax si voltò lentamente e indicò Slanter. «Lo Gnomo.»

«Cosa?» esclamò Slanter, stralunando gli occhi. «Non potete scegliermi!»

«L'ho già fatto» replicò l'altro. «Tu sei l'unico qui che sia stato nel luogo dove vogliamo andare. Conosci la strada, Gnomo, e ce la mostrerai.»

«Non vi mostrerò un bel niente!» Slanter era livido, la faccia stravolta dalla collera. «Questo ragazzo... questo diavolo... ti ha istigato! Bene, tu non hai nessun potere su di me! Vi porterò dritti in pasto ai lupi se cercherete di costringermi a venire!»

Garet Jax gli si avvicinò, i terribili occhi grigi freddi come l'inverno. «Sarebbe un guaio anche per te, Gnomo, poiché i lupi si mangerebbero te per primo. Aspetta un attimo e pensaci sopra.»

Nella sala era sceso un silenzio di morte. Il Maestro d'Armi e lo Gnomo si fronteggiavano, immobili, guardandosi fissamente. Negli occhi dell'uomo vestito di nero c'era la morte; in quelli di Slanter dubbi e perplessità. Ma lo Gnomo non indietreggiò. Rimase dov'era, fumante di collera, intrappolato in un trabocchetto che lui stesso aveva creato. Lentamente i suoi occhi si spostarono su Jair, e in quell'istante il ragazzo si sentì veramente dispiaciuto per lui.

Il cenno di assenso fu appena percettibile. «Non ho scelta, a quanto pare» borbottò. «Verrò con voi.»

Garet Jax si voltò di nuovo verso Browork. «Sei.»

L'Anziano dei Nani esitò, poi sospirò rassegnato. «E va bene» dichiarò a bassa voce. «Che la fortuna sia con voi.»

XV

Il mattino seguente, verso il tardi, terminati i preparativi, la piccola compagnia lasciò Culhaven diretta verso il cuore dell'Anar. Jair, Slanter, Garet Jax, Elb Foraker, Edain Elessedil e l'uomo della Frontiera, Helt, armati ed equipaggiati, uscirono silenziosamente dal villaggio e scomparvero senza quasi farsi notare. Soltanto Browork era andato a salutarli, e il suo viso segnato rifletteva un misto di convinzione e di ansia e preoccupazione. A Jair promise di mettere in guardia i suoi genitori dalle Mortombre prima che tornassero alla Valle. A ciascuno degli altri diede una ferma stretta di mano e una parola di incoraggiamento. Soltanto Slanter, com'era comprensibile, mostrò di non gradire gli auguri di buona fortuna. Nessuno squillo di fanfara accompagnò la loro partenza; il Consiglio degli Anziani e gli altri capi, Nani e stranieri, che avevano partecipato alla riunione della sera prima erano ancora divisi circa l'opportunità di una simile impresa. E soprattutto, per essere sinceri, la sentivano condannata all'insuccesso fin dall'inizio.

Tuttavia la decisione era stata presa, e così la compagnia partì. Andò sola, senza scorta, nonostante le proteste degli Elfi Cacciatori che avevano accompagnato Edain Elessedil verso est dalla loro città natale di Arborlon e che si sentivano responsabili della sicurezza del loro Principe. La loro non era che una forza simbolica, mandata in gran fretta da Ander Elessedil, dopo aver ricevuto la richiesta di aiuto di Browork, finché non fosse stato possibile mobilitare una forza più consistente; egli intendeva così onorare il suo debito verso i Nani per l'aiuto da loro dato venti anni prima nella lot-

ta contro i Demoni. Edain Elessedil era stato mandato al posto del padre, ma non nella previsione che venisse veramente coinvolto nella battaglia, a meno che gli eserciti di Gnomi non arrivassero fino a Culhaven. La sua offerta di unirsi alla compagnia per un'impresa che li avrebbe condotti nel cuore di un paese nemico era stata completamente inaspettata. Ma gli Elfi Cacciatori non potevano fare gran che poiché il Principe era libero di decidere come meglio credeva - se non insistere per partecipare anch'essi alla spedizione. Altri ancora fra gli Gnomi e gli uomini della Frontiera avrebbero voluto seguirli, ma tutti furono respinti. Era stato Garet Jax a prendere la decisione, appoggiata dagli altri membri della compagnia, persino da Slanter. Più piccolo era il gruppo, maggiore era la sua mobilità e migliori le sue possibilità di attraversare le grandi foreste dell'Anar senza essere individuati. Con l'inevitabile eccezione di Jair - che però aveva la sua magia come protezione, continuava a ricordare - erano tutti esperti e addestrati alle lotte per sopravvivere. Anche Edain Elessedil era stato addestrato da membri della Guardia Reale durante l'adolescenza. Meno erano, e meglio se la sarebbero cavata, fu il loro parere unanime.

E così partirono soltanto in sei dal villaggio dei Nani - a piedi, poiché in quelle fitte foreste non era possibile viaggiare diversamente - diretti verso est, nei boschi immersi nell'ombra, seguendo le anse del Fiume Argento. Browork rimase a guardarli finché scomparvero fra gli alberi, poi tornò a malincuore a Culhaven e all'opera che lo aspettava là.

Era un limpido, freddo mattino d'autunno, con l'aria pungente e quieta e il cielo luminoso. Gli alberi luccicavano in una miriade di sfumature di rosso, oro, marrone, le foglie avevano formato per terra un morbido tappeto che frusciava sotto i piedi dei sei in marcia. Il tempo scivolava via rapidamente. Quasi senza che se ne accorgessero, il pomeriggio era finito, e la sera scendeva sull'Anar in ombre cupe di grigio e viola, mentre il sole calava lentamente all'orizzonte.

I sei si accamparono vicino al Fiume Argento in un boschetto di aceri, protetto sul lato est da una sporgenza rocciosa. Cucinarono e consumarono la cena, poi Garet Jax li riunì intorno a sé.

«Questo sarà il nostro percorso.» Era stato Elb Foraker a parlare; inginocchiato in mezzo a loro per liberare il suolo dalle foglie, stava tracciando con un bastoncino delle linee sulla terra nuda. «Questo è il corso del Fiume Argento» disse, segnandone il passaggio. «Noi ci troviamo qui. A est, a quattro giorni circa di marcia, si trova la fortezza dei Nani di Capaal che protegge le chiuse e le dighe sul Cillidellan. A nord, il Fiume Argento

scorre vicino ai Picchi e alla prigione degli Gnomi di Dun Fee Aran. Più a nord si trovano la Catena del Corvo e Graymark.»

Guardò le facce raccolte intorno a sé. «Se sarà possibile, seguiremo il corso del fiume fino a Graymark. Se saremo costretti a lasciare il fiume, dovremo attraversare l'Anar... un percorso difficile, in mezzo a foreste sconfinate.» Fece una pausa. «Gli Gnomi hanno occupato tutte le terre a nord e a est di Capaal. Una volta lì, dovremo tenere gli occhi ben aperti.»

«Domande?» fece Garet Jax, alzando gli occhi su di loro.

Il silenzio fu interrotto da Slanter che sbuffò, sarcastico. «Mi sembra che tu faccia apparire le cose molto più facili di quanto siano» ringhiò.

«Ecco perché ti abbiamo portato con noi» ribatté il Maestro d'Armi, alzando le spalle. «Una volta oltre Capaal, sarai tu a guidarci.»

Slanter sputò sprezzante per terra. «Se ci arriveremo.»

Il gruppo si sciolse, ogni membro se ne andò a prepararsi il giaciglio per la notte. Jair esitava, ma infine si decise a seguire Slanter. Raggiunse lo Gnomo in fondo alla radura.

«Slanter» lo chiamò. Lo Gnomo si guardò rapidamente intorno e, visto chi l'aveva chiamato, distolse nuovamente lo sguardo. Jair lo raggiunse e gli si mise davanti. «Slanter, voglio soltanto dirti che non è stata mia l'idea di portarti con noi.»

Gli occhi dello Gnomo erano duri. «È stata tua l'idea, altro che.»

Jair scosse la testa. «Non avrei costretto nessuno a venire contro la sua volontà... nemmeno te. Ma sono felice che tu sia qui. Voglio che tu lo sappia.»

«Questo è un grande conforto per me» ribatté lo Gnomo sarcasticamente. «Ricordalo anche agli Spiriti quando ci avranno imprigionati tutti!»

«Slanter, non fare così. Non...»

Lo Gnomo si voltò bruscamente. «Lasciami in pace. Non voglio aver niente a che fare con te. Né con questa storia.» Poi si voltò improvvisamente, e c'era una irremovibile determinazione nei suoi occhi. «Alla prima occasione, me la filo, ragazzo! Ricorda: alla prima occasione! Ora... sei sempre contento che sia qui?»

Si girò di scatto e si allontanò a grandi passi. Jair rimase a guardarlo, senza saper che fare, rattristato e anche incollerito per come erano andate le cose fra di loro.

«Non è così arrabbiato con te come sembra» risuonò vicino a lui una voce forte, profonda. Jair si voltò e si trovò accanto Helt, il gigante della Frontiera, che lo guardava con occhi gentili. «È in collera soprattutto con

se stesso.» che non alzava mai la voce. Era anche pericoloso, un abilissimo lottatore, incredibilmente forte. E aveva una vista straordinaria... una vista che gli permetteva di vedere nell'oscurità quanto in pieno giorno. Si raccontavano delle storie su questa sua facoltà. Niente e nessuno riusciva mai a coglierlo di sorpresa.

Jair si raggomitolò sotto le coperte per proteggersi dal freddo sempre più intenso. Al centro della sporgenza rocciosa, ardeva un fuoco, ma il suo calore non riusciva a dissipare l'umidità fin dove stava lui. Rimase ancora un attimo a osservare Helt. Il gigante non gli aveva più detto niente dopo la loro breve conversazione del giorno precedente. Jair aveva pensato di riparlargli, e una o due volte c'era quasi riuscito. Ma qualcosa, poi, l'aveva trattenuto. Forse era il suo aspetto: era così grosso e scuro. Come Allanon, ma... diverso. Jair scosse la testa, incapace di stabilire quale fosse la differenza fra i due.

«Dovresti dormire.»

La voce lo colse talmente di sorpresa che sobbalzò. Garet Jax era lì accanto, un'ombra nera, silenziosa mentre si sistemava accanto al ragazzo, avvolgendosi nel suo mantello.

«Non ho sonno» borbottò Jair, cercando di darsi un contegno.

Il Maestro d'Armi annuì, mentre i suoi occhi grigi scrutavano la notte. Rimasero seduti lì in silenzio, raggomitolati nell'oscurità, ascoltando il martellare della pioggia, il ribollire del fiume, e il fruscio di foglie e rami agitati dal vento. Dopo un po', Garet Jax si mosse e Jair sentì che l'osservava.

«Ti ricordi quando mi hai chiesto perché ti ho aiutato nelle Querce Nere?» chiese a bassa voce l'uomo in nero. Jair annuì. «Perché mi interessavi, ti ho risposto. Era vero. Ma c'era dell'altro.»

Si interruppe, e Jair si voltò a guardarlo. Gli occhi duri, freddi sembravano distanti, assorti.

«Io sono il migliore nel mio mestiere.» La sua voce era appena percettibile. «Per tutta la mia vita sono stato il migliore, e non c'è nessuno che mi si possa lontanamente paragonare. Ho viaggiato per tutte le Terre, e non ho mai trovato nessuno alla mia altezza. Ma continuo a cercare.»

«Perché lo fai?» chiese Jair stupito.

«Che altro potrei fare?» ribatté Garet Jax. «Che senso c'è a essere Maestro d'Armi se non si mettono alla prova le capacità che comporta un simile titolo? Io mi metto alla prova ogni giorno della mia vita; cerco nuove situazioni per verificare se questa abilità possa venirmi meno. E questo non

accade mai, naturalmente, ma io continuo a cercare.»

Il suo sguardo si spostò di nuovo, scrutando la pioggia. «Quando mi sono imbattuto in te per la prima volta in quella radura fra le Querce, legato mani e piedi e imbavagliato, ho capito che tu avevi qualcosa di speciale. Non sapevo cosa fosse, ma ne ero certo. L'ho intuito, diresti tu. Tu eri quello che cercavo.»

Jair scosse la testa. «Non ti capisco.»

«No, non credo che tu possa capirmi. Dapprima non lo capivo nemmeno io. Avvertivo soltanto che tu eri importante per me. Così ti ho liberato e seguito. Durante il viaggio, ho cominciato a capire cosa mi avesse attirato... qualcosa che cercavo. Non avevo in mente nulla di specifico. Ho soltanto intuito quello che dovevo fare, e l'ho fatto.»

Si raddrizzò. «E poi...» I suoi occhi ritornarono di scatto su Jair. «Ti sei svegliato quel mattino vicino al Fiume Argento e mi hai raccontato il sogno. Non un sogno, credo... ma qualcosa di simile. La tua missione, l'hai chiamata così. E io dovevo essere il tuo protettore. Un'impresa impossibile, che doveva condurti proprio nel covo delle Mortombre per qualcosa di cui nessuno sapeva niente, tranne tu... e io dovevo essere il tuo protettore.»

Scosse lentamente la testa. «Ma vedi, anch'io ho sognato quella notte. Non te l'ho detto. Ho avuto un sogno così reale che era più... una visione che un sogno. In un tempo e in un luogo che non ho riconosciuto, io stavo al tuo fianco come protettore. Davanti a me c'era una creatura di fuoco, una creatura che ti bruciava se la toccavi. Una voce sussurrò nella mia mente, dicendo che dovevo combattere col fuoco, che sarebbe stata una lotta fino alla morte, la più terribile della mia vita. La voce sussurrò che proprio per quella battaglia mi ero addestrato tutta la vita... che tutte le altre erano servite soltanto per prepararmi a quella.»

I suoi occhi grigi erano infuocati. «Dopo aver sentito della tua visione, ho pensato che forse anche la mia veniva dal Re del Fiume Argento. Ma, quale che ne fosse l'origine, sapevo che la voce aveva detto la verità. E ho anche capito che era quello che cercavo... la possibilità di misurare le mie capacità con un potere immane, quale non avevo mai affrontato in vita mia, e di verificare se sono veramente il migliore.»

Rimasero a guardarsi in silenzio nel buio. Quello che Jair lesse negli occhi dell'altro lo spaventò... una determinazione, una forza di volontà... e poi qualcos'altro. Una sorta di follia. Una frenesia,: controllata a fatica, e dura come il ferro.

«Voglio che tu capisca, ragazzo» sussurrò Garet Jax. «Ho scelto di veni-

re con te per trovare quella visione. Sarò il tuo protettore come ho promesso. Ti porterò in salvo attraverso tutti i pericoli che ci minacceranno. Ti difenderò anche a costo della vita. Ma, in realtà, è quella visione che cerco... voglio misurarmi contro quel sogno!»

Dopo una pausa, allontanò lo sguardo da Jair. «Voglio che tu capisca» ripeté a bassa voce.

Di nuovo in silenzio, aspettava. Jair annuì lentamente. «Credo di aver capito.»

Garet Jax riprese di nuovo a scrutare la pioggia, ritirandosi in se stesso. Come se fosse stato solo, rimase a guardare la pioggia che cadeva incessante, senza parlare. Poi, dopo un po', si alzò e si dileguò fra le ombre.

Jair Ohmsford rimase seduto per un po' dopo che l'altro se ne fu andato, chiedendosi se avesse realmente capito.

Il mattino dopo, quando si svegliarono, Jair estrasse la sfera di cristallo per scoprire che ne era stato di Brin dall'ultima volta in cui l'aveva vista.

La pioggia e una nebbia grigia avvolgevano la foresta come un sudario mentre i membri della piccola compagnia si affollavano intorno al ragazzo. Tenendo la sfera davanti a sé in modo che tutti potessero vedere, cominciò a cantare. Sommessa e irreale, la canzone magica si diffuse nel silenzio dell'alba, alzandosi attraverso il martellare della pioggia sulla terra. Poi la luce avvampò nella sfera, violenta e improvvisa, e apparve il volto di Brin. Sembrava fissare i membri della compagnia, cercando qualcosa che i suoi occhi non riuscivano a vedere. C'erano delle montagne sullo sfondo, nude e desolate, che si stagliavano contro un'alba grigia e tetra come la loro. Jair continuava a cantare, seguendo il viso della sorella che improvvisamente si voltò. C'erano anche Rone Leah e Allanon, e le loro facce emaciate erano rivolte verso una foresta profonda, impenetrabile.

Jair smise di cantare, e la visione si dileguò. Guardò ansioso le facce intorno a lui. «Dov'è?»

«Le montagne sono i Denti del Drago» rispose Helt con la sua voce profonda. «Non ci sono dubbi.»

Garet Jax annuì e guardò Foraker. «La foresta?»

«È l'Anar.» Il Nano si sfregò il mento barbuto. «Si trovano in questa direzione, lei e gli altri due, ma sono molto più a nord, oltre il Rabb.»

Il Maestro d'Armi afferrò Jair per una spalla. «Quando hai usato la sfera, la prima volta, le montagne erano le stesse, credo... i Denti del Drago. Allora tua sorella e il Druido si trovavano là; ora ne stanno uscendo. Perché

mai ci saranno andati?»

Ci fu un attimo di silenzio, mentre i sei si guardavano l'un l'altro.

«Paranor» disse improvvisamente Edain Elessedil.

«La Fortezza dei Druidi» convenne subito Jair. «Allanon ha portato Brin nella Fortezza dei Druidi.» Scosse la testa. «Ma perché l'ha fatto?»

Questa volta nessuno parlò. Garet Jax si alzò. «Non lo sapremo finché resteremo qui. Le risposte a questi interrogativi si trovano a est.»

Anche gli altri si alzarono e Jair fece scivolare di nuovo la sfera di cristallo nella tunica. La marcia attraverso l'Anar riprese.

XVI

Il quarto giorno da quando avevano lasciato Culhaven, giunsero al Cuneo.

Era pomeriggio inoltrato e il cielo incombeva grigio, opprimente sulla terra. La pioggia cadeva a rovesci, senza sosta, da ormai tre giorni, e l'Anar era fradicio e freddo. Gli alberi, spogliati dai colori autunnali, scintillavano neri e desolati attraverso spirali di nebbia che avanzavano come spettri nel crepuscolo sempre più cupo. Nella foresta vuota, tetra, c'era solo il silenzio.

Per tutto il giorno il suolo era andato alzandosi in un pendio dolce che ora conduceva a una massa di rupi e montagne. Il Fiume Argento scorreva lì in mezzo, gonfiato dalla pioggia, cullato dentro una gola profonda, tortuosa. Le montagne si innalzavano intorno alla gola, delimitandola con pareti rocciose, ripide, senza traccia di alberi o cespugli. Oscurato dalla nebbia e dalla notte imminente, il Fiume Argento scomparve presto alla vista.

Era la gola che i Nani avevano chiamato il Cuneo.

I membri della piccola compagnia si trovavano in alto sul versante meridionale, le teste chine contro il vento, i mantelli avvolti intorno al corpo, lottando contro il freddo e la pioggia. Il silenzio incombeva dappertutto, il ruggito del vento cancellava ogni altro suono, e ciascuno era stato assalito da un profondo e permanente senso di solitudine. La compagnia saliva attraverso la boscaglia e i pini con passo lento, costante; l'orizzonte sembrava chiudersi su di loro mentre il crepuscolo si spegneva e cominciava lentamente a cadere la notte. Foraker faceva strada; questa era la sua terra e lui ne conosceva i trabocchetti meglio di tutti. Seguiva Garet Jax, nero e duro come gli alberi intorno; poi venivano Slanter, Jair e Edain Elessedil. Il gigantesco Helt chiudeva la fila. Nessuno parlava. I minuti passavano fa-

ticosamente durante quella marcia silenziosa.

Avevano superato una piccola radura e si erano trovati, scendendo, in un boschetto di abeti luccicanti, quando Foraker improvvisamente si fermò, mettendosi in ascolto, e fece cenno a tutti loro di nascondersi fra gli alberi. Dopo aver borbottato qualcosa a Garet Jax, il Nano li lasciò e scomparve velocemente nella nebbia e nella pioggia.

Aspettarono in silenzio il suo ritorno. Rimase assente un bel po'. Finalmente riapparve, ma dalla direzione opposta. Facendogli cenno di seguirlo, li guidò nel folto bosco. Là si inginocchiarono in cerchio intorno a lui.

«Gnomi» annunciò calmo. L'acqua gli gocciolava dalla testa calva fin nella barba folta, arricciandogliela. «Per lo meno un centinaio. Hanno occupato il ponte.»

Tutti rimasero in silenzio, sconvolti. Il ponte era nel bel mezzo di una terra fino ad allora ritenuta sicura... una terra protetta da un intero esercito di Nani di stanza nella fortezza di Capaal. Se gli Gnomi si erano spinti tanto a ovest e tanto vicini a Culhaven, che ne era stato di quell'esercito?

«Non possiamo aggirarli?» chiese subito Garet Jax.

Foraker scosse la testa. «No, a meno che tu non voglia perdere almeno tre giorni. Il ponte è l'unico modo di attraversare il Cuneo. Se non lo attraversiamo qui, dovremo tornare indietro, uscire da queste montagne e poi girar loro intorno attraverso i boschi.»

La pioggia ticchettava sulle loro facce nel silenzio che seguì. «Non possiamo perdere tre giorni» disse infine il Maestro d'Armi. «Credi che sia possibile oltrepassare gli Gnomi?»

Foraker si strinse nelle spalle. «Forse... quando è buio.»

Garet Jax annuì lentamente. «Andiamo a dare un'occhiata.»

Si arrampicarono su per le rocce, passando fra pini, abeti e cespugli, macigni umidi e viscidi per la pioggia, nella nebbia e nell'oscurità sempre più densa della notte. Con Elb Foraker in testa, avanzavano cauti nel buio, come ombre silenziose.

Poi il guizzo di un fuoco scintillò attraverso il grigiore, debole e solitario sotto la pioggia. Proveniva dalle rocce davanti a loro. Come un sol uomo, presero ad avanzare strisciando finché arrivarono in cima al crinale e poterono guardare giù.

Le scoscese pareti del Cuneo erano velate dalla nebbia e martellate dalla pioggia. Un robusto ponte a traliccio di legno e ferro congiungeva i due lati dello strapiombo, ancorato alle pareti rocciose in un punto in cui la gola si restringeva, e fissato con l'abilità tecnica tipica dei Nani in modo da resi-

stere alla violenza del vento. Sul lato vicino al ponte, un'ampia sporgenza rocciosa che correva fino al crinale, con qualche albero qua e là, era ora cosparsa di fuochi che ardevano sotto ripari improvvisati e tende di tela. Gli Gnomi brulicavano dappertutto... se ne stavano in cerchio intorno al falò, dentro le tende, delineati contro la luce del fuoco, e lungo tutta la sporgenza rocciosa dal crinale fino al ponte. Sull'altro lato della gola, quasi invisibile nell'oscurità, un'altra dozzina pattugliava uno stretto sentiero che, dallo strapiombo, saliva per una bassa altura fino a un ampio pendio coperto di boschi, per scendere, dopo un centinaio di metri, verso le pianure desolate.

A entrambe le estremità del ponte, montavano la guardia gli Gnomi Cacciatori.

I sei accovacciati sopra il crinale scrutarono la scena per lunghi istanti, poi Garet Jax fece loro segno di ritirarsi al riparo di alcuni macigni in basso.

Lì, il Maestro d'Armi si rivolse a Helt. «Quando è buio, possiamo passare inosservati?»

Il gigante della Frontiera appariva dubbioso. «Forse possiamo arrivare fino al ponte.»

Garet Jax scosse la testa. «Non basta. Dobbiamo oltrepassare le sentinelle.»

«Uno potrebbe farcela» rispose lentamente Foraker. «Strisciando sotto il ponte, lungo i supporti. Se fosse abbastanza veloce potrebbe passare dall'altra parte, ammazzare le sentinelle e tenere il ponte abbastanza a lungo perché passino anche gli altri.»

«Questa è pura follia!» esclamò improvvisamente Slanter, mentre la sua faccia rugosa faceva capolino. «Anche se riesci ad arrivare dall'altra parte - superando quella dozzina o più di sentinelle - il resto ti sarà dietro in un attimo! Come farai a fuggire?»

«Con l'ingegno dei Nani» ringhiò lentamente Foraker. «Noi siamo dei costruttori eccezionali, Gnomo. Quel ponte è costruito in modo che si possa farlo crollare. Basta tirar via i perni su ciascun lato e quello cade nella gola.»

«Quanto tempo ci vuole per togliere i perni?» chiese Garet Jax.

«Un minuto, forse due. Ci si aspettava da qualche tempo che gli Gnomi tentassero di attaccare Capaal.» Scosse la testa. «Ma mi preoccupa il fatto che l'abbiano fatto adesso e che nessuno li abbia fermati. Sono stati temerari a occupare tanto apertamente questo ponte. E da come si sono accam-

pati, si direbbe che non si preoccupino gran che di essere attaccati dall'altra direzione.» Scosse di nuovo la testa. «Sono preoccupato per l'esercito.»

Garet Jax si asciugò la pioggia dagli occhi. «Di quello preoccupatevi un'altra volta.» Guardò rapidamente gli altri. «Ascoltate attentamente. Quando sarà buio, Helt ci guiderà attraverso l'accampamento fino al ponte. Io passerò sotto. Quando avrò eliminato le sentinelle, Elb e lo Gnomo passeranno col ragazzo. Helt, tu e il Principe elfo userete gli archi lunghi per tenere gli Gnomi impegnati su questo lato finché avrò tirato fuori i perni. Poi, quando vi chiamerò, attraversate anche voi e lasceremo cadere il ponte.»

Elb Foraker, Helt e Edain Elessedil annuirono in silenzio.

«Ci sono più di cento Gnomi laggiù!» esclamò Slanter animatamente. «Se succede qualcosa, non avremo nessuna possibilità di sopravvivenza!»

Foraker lo squadrò freddamente. «Questo non dovrebbe preoccuparti, non è vero? Dopo tutto, potresti fingere di essere uno di loro.»

Jair lanciò una rapida occhiata allo Gnomo, ma Slanter si voltò senza fare commenti. Garet Jax si alzò.

«Nessun rumore da questo momento in poi. Ricordate quello che dobbiamo fare.»

Ritornarono sul crinale, e si accoccolarono pazientemente fra le rocce, aspettando che scendesse la notte. Un'ora scivolò via. Poi due. E ancora il Maestro d'Armi non dava l'ordine di muoversi. L'oscurità era caduta su tutta la gola, e la pioggia e la nebbia l'avviluppavano come un velo. Il freddo si fece più intenso, e li strinse nella sua morsa fino a intorpidirli. Sotto, i falò degli Gnomi Cacciatori diventavano più luminosi contro il buio pece.

Poi Garet Jax alzò un braccio, e la piccola compagnia partì. Scivolando giù dalle rocce come fantasmi, cominciarono la loro discesa verso l'accampamento degli Gnomi. Procedevano in fila indiana, con Helt in testa, che scendeva lento e prudente. I fuochi si avvicinavano, e si sentivano le voci nonostante il fragore della pioggia e del vento... basse, gutturali, che esprimevano disagio. Le sei figure scivolarono oltre i fuochi e le tende, procedendo piegate in due fra le ombre che si allargavano dalla roccia agli alberi. Poi girarono a sinistra intorno all'accampamento, e soltanto la vista straordinaria di Helt impedì loro di finire nel precipizio.

I minuti scorrevano via, e la lenta avanzata attraverso l'accampamento nemico continuava. Jair sentiva l'odore di cibo sul fuoco quando il vento glielo soffiava in faccia. Udiva le voci degli Gnomi, le loro risate e i loro grugniti, e vedeva i movimenti dei corpi robusti alla debole luce dei falò.

Desiderando fondersi con la notte, si sforzava di trattenere il respiro. Poi improvvisamente ricordò che, se crinale, con qualche albero qua e là, era ora cosparsa di fuochi che ardevano sotto ripari improvvisati e tende di tela. Gli Gnomi brulicavano dappertutto... se ne stavano in cerchio intorno al falò, dentro le tende, delineati contro la luce del fuoco, e lungo tutta la sporgenza rocciosa dal crinale fino al ponte. Sull'altro lato della gola, quasi invisibile nell'oscurità, un'altra dozzina pattugliava uno stretto sentiero che, dallo strapiombo, saliva per una bassa altura fino a un ampio pendio coperto di boschi, per scendere, dopo un centinaio di metri, verso le pianure desolate.

A entrambe le estremità del ponte, montavano la guardia gli Gnomi Cacciatori.

I sei accovacciati sopra il crinale scrutarono la scena per lunghi istanti, poi Garet Jax fece loro segno di ritirarsi al riparo di alcuni macigni in basso.

Lì, il Maestro d'Armi si rivolse a Helt. «Quando è buio, possiamo passare inosservati?»

Il gigante della Frontiera appariva dubbioso. «Forse possiamo arrivare fino al ponte.»

Garet Jax scosse la testa. «Non basta. Dobbiamo oltrepassare le sentinelle.»

«Uno potrebbe farcela» rispose lentamente Foraker. «Strisciando sotto il ponte, lungo i supporti. Se fosse abbastanza veloce potrebbe passare dall'altra parte, ammazzare le sentinelle e tenere il ponte abbastanza a lungo perché passino anche gli altri.»

«Questa è pura follia!» esclamò improvvisamente Slanter, mentre la sua faccia rugosa faceva capolino. «Anche se riesci ad arrivare dall'altra parte - superando quella dozzina o più di sentinelle - il resto ti sarà dietro in un attimo! Come farai a fuggire?»

«Con l'ingegno dei Nani» ringhiò lentamente Foraker. «Noi siamo dei costruttori eccezionali, Gnomo. Quel ponte è costruito in modo che si possa farlo crollare. Basta tirar via i perni su ciascun lato e quello cade nella gola.»

«Quanto tempo ci vuole per togliere i perni?» chiese Garet Jax.

«Un minuto, forse due. Ci si aspettava da qualche tempo che gli Gnomi tentassero di attaccare Capaal.» Scosse la testa. «Ma mi preoccupa il fatto che l'abbiano fatto adesso e che nessuno li abbia fermati. Sono stati temerari a occupare tanto apertamente questo ponte. E da come si sono accam-

pati, si direbbe che non si preoccupino gran che di essere attaccati dall'altra direzione.» Scosse di nuovo la testa. «Sono preoccupato per l'esercito.»

Garet Jax si asciugò la pioggia dagli occhi. «Di quello preoccupatevi un'altra volta.» Guardò rapidamente gli altri. «Ascoltate attentamente. Quando sarà buio, Helt ci guiderà attraverso l'accampamento fino al ponte. Io passerò sotto. Quando avrò eliminato le sentinelle, Elb e lo Gnomo passeranno col ragazzo. Helt, tu e il Principe elfo userete gli archi lunghi per tenere gli Gnomi impegnati su questo lato finché avrò tirato fuori i perni. Poi, quando vi chiamerò, attraversate anche voi e lasceremo cadere il ponte.»

Elb Foraker, Helt e Edain Elessedil annuirono in silenzio.

«Ci sono più di cento Gnomi laggiù!» esclamò Slanter animatamente. «Se succede qualcosa, non avremo nessuna possibilità di sopravvivenza!»

Foraker lo squadrò freddamente. «Questo non dovrebbe preoccuparti, non è vero? Dopo tutto, potresti fingere di essere uno di loro.»

Jair lanciò una rapida occhiata allo Gnomo, ma Slanter si voltò senza fare commenti. Garet Jax si alzò.

«Nessun rumore da questo momento in poi. Ricordate quello che dobbiamo fare.»

Ritornarono sul crinale, e si accoccolarono pazientemente fra le rocce, aspettando che scendesse la notte. Un'ora scivolò via. Poi due. E ancora il Maestro d'Armi non dava l'ordine di muoversi. L'oscurità era caduta su tutta la gola, e la pioggia e la nebbia l'avviluppavano come un velo. Il freddo si fece più intenso, e li strinse nella sua morsa fino a intorpidirli. Sotto, i falò degli Gnomi Cacciatori diventavano più luminosi contro il buio pece.

Poi Garet Jax alzò un braccio, e la piccola compagnia partì. Scivolando giù dalle rocce come fantasmi, cominciarono la loro discesa verso l'accampamento degli Gnomi. Procedevano in fila indiana, con Helt in testa, che scendeva lento e prudente. I fuochi si avvicinavano, e si sentivano le voci nonostante il fragore della pioggia e del vento... basse, gutturali, che esprimevano disagio. Le sei figure scivolarono oltre i fuochi e le tende, procedendo piegate in due fra le ombre che si allargavano dalla roccia agli alberi. Poi girarono a sinistra intorno all'accampamento, e soltanto la vista straordinaria di Helt impedì loro di finire nel precipizio.

I minuti scorrevano via, e la lenta avanzata attraverso l'accampamento nemico continuava. Jair sentiva l'odore di cibo sul fuoco quando il vento glielo soffiava in faccia. Udiva le voci degli Gnomi, le loro risate e i loro grugniti, e vedeva i movimenti dei corpi robusti alla debole luce dei falò.

Desiderando fondersi con la notte, si sforzava di trattenere il respiro. Poi improvvisamente ricordò che, se voleva, poteva veramente fondersi con la notte. Poteva usare la canzone magica per rendersi invisibile.

Si rese conto di avere appena trovato un modo migliore per portarli tutti al di là del ponte.

Ma come poteva spiegarlo agli altri?

Erano arrivati strisciando fino all'orlo della gola, lontani dal riparo di rocce e alberi. Davanti a loro si innalzava soltanto la nuda parete rupestre. Non c'erano fuochi qui, e così se ne stavano nascosti nella nebbia e nella pioggia. Davanti, la sagoma del ponte a traliccio si delineava nel buio, le assi scintillanti di pioggia. Dall'alto giungevano voci di Gnomi, appena percettibili, suoni brevi e incomprensibili, mentre le sentinelle se ne stavano rannicchiate nei mantelli e guardavano con desiderio il calore e l'animazione dell'accampamento dietro di loro. Silenziosamente, Helt guidò la compagnia sotto il ponte, fin dove le assi di sostegno erano ancorate alla roccia. A qualche metro di distanza, il Cuneo si apriva in un abisso mostruoso, e il vento ululava nel suo ventre cavernoso attraverso le rocce.

Si accovacciarono vicini l'uno all'altro, e Jair si allungò a fatica verso Garet Jax. La faccia dura del Maestro d'Armi si voltò di scatto. Jair indicò lui, poi se stesso, poi le sentinelle in alto sul ponte. Garet Jax lo guardava accigliato. Allora Jair indicò la propria bocca e pronunciò silenziosamente la parola «Gnomo», dopo di che indicò di nuovo ciascuno di loro. La canzone magica può farci apparire come Gnomi alle sentinelle e così potremo attraversare il ponte senza essere fermati, stava cercando di dire. Doveva forse spiegarlo a bassa voce? Ma no, il Maestro d'Armi aveva detto che nessuno doveva parlare. Il vento avrebbe portato il suono delle loro voci; era troppo pericoloso. Ripeté gli stessi movimenti. Gli altri si fecero più vicini, guardandosi l'un l'altro a disagio, mentre Jair continuava a fare dei gesti a Garet Jax.

Finalmente il Maestro d'Armi sembrò capire. Esitò un istante, poi prese Jair per un braccio, lo attirò vicino a sé e indicò gli altri, poi il ponte in alto. Poteva farli passare tutti per Gnomi? Jair esitava. Non aveva considerato quella possibilità. Aveva la forza sufficiente per arrivare a tanto? Era buio, pioveva, e portavano tutti mantelli e cappucci. Sarebbero bastati pochi momenti. Annuì.

Garet Jax gli appoggiò le mani sulle spalle, gli occhi grigi fissi nei suoi. Poi fece cenno agli altri di seguirli. Tutti capirono. Il ragazzo della Valle avrebbe usato la canzone magica per portarli al di là del ponte. Non sape-

vano come ci sarebbe riuscito, ma avevano visto di quale potere era dotato. Inoltre, a eccezione di Slanter - e persino lui si sarebbe affidato al giudizio del Maestro d'Armi in simili circostanze - si fidavano implicitamente del discernimento di Garet Jax. Se egli credeva in Jair, anche loro vi avrebbero creduto.

Si alzarono tutti insieme e con passo deciso si avviarono su per l'orlo del dirupo verso il ponte. Davanti a loro, forme accovacciate nell'ombra conversavano tranquillamente. Accortesi improvvisamente dei sei che si avvicinavano, le sentinelle gnome si voltarono. Erano soltanto tre. Jair stava già cantando, la sua voce si fondeva col vento in una canzone aspra, gutturale che sussurrava di Gnomi. Per un istante le sentinelle sembrarono esitare, e alcune brandirono le armi, all'erta. La voce di Jair salì di tono, affinché la canzone magica li facesse apparire tutti come Slanter. Ormai lo Gnomo battitore crederà che io sia matto, pensò per un istante. Ma continuò a cantare.

Le armi si abbassarono e le sentinelle si fecero da parte. Un cambio della guardia? Un rimpiazzo per quelli sull'altro lato della gola? Jair e i suoi compagni li lasciarono con i loro interrogativi, passando in mezzo a loro con le teste abbassate e i mantelli avvolti intorno al corpo. Salirono sul ponte, con un rumore sordo di stivali sulle pesanti assi di legno. Jair cantava sempre, nascondendoli tutti sotto l'apparenza di Gnomi.

Poi bruscamente la sua voce esitò, sfinita dallo sforzo. Ma ormai avevano superato le sentinelle, e si erano dileguati in un sudario di nebbia e pioggia impenetrabile.

Raggiunsero il centro del ponte, mentre il vento li investiva ululando in raffiche pungenti. In fretta Garet Jax fece cenno a Helt e a Edain Elessedil di distanziarsi. Per un istante Jair vide la faccia di Slanter che lo fissava meravigliata. Poi Garet Jax fece cenno a entrambi di mettersi dietro di lui, e con Elb Foraker al suo fianco ripartì.

Emersero dalla pioggia e dalla notte all'altra estremità del ponte, poco più che ombre incappucciate per gli Gnomi che lì montavano la guardia. Jair sentì una morsa allo stomaco. Questa volta nessuna canzone magica li avrebbe portati in salvo; erano in troppi. Diverse facce si voltarono verso di loro. Per qualche istante di perplessità, le sentinelle si limitarono a guardare le figure che avanzavano verso di loro, sorprese, ma convinte che soltanto degli Gnomi potessero arrivare dal loro accampamento sull'altro lato della gola. Poi, prima che potessero allarmarsi, o mettere a fuoco le figure degli sconosciuti, Garet Jax e Foraker furono loro addosso. La corta spada

e il lungo coltello scintillarono nella notte. Una mezza dozzina di Gnomi giaceva per terra, senza vita, prima che gli altri si fossero resi conto di quello che stava succedendo. I due aggressori ora turbinavano in mezzo agli Gnomi, mentre grida frenetiche d'allarme erompevano dalle loro gole, rivolte ai compagni sull'altro lato.

Un attimo dopo giunsero delle urla in risposta. Jair e Slanter si rannicchiarono all'estremità del ponte, osservando la battaglia che divampava davanti a loro nel buio e sentendo urla irreali levarsi tutto intorno. Le vibrazioni potenti degli archi elfi di frassino risuonavano sopra il fragore del vento e della pioggia, e il numero degli Gnomi Cacciatori che cadevano aumentò.

Poi uno Gnomo balzò dall'oscurità davanti a loro, insanguinato e scarmigliato, la faccia gialla stravolta nella penombra. Corse sul ponte, tenendo in mano un'ascia bipenne. Quando vide Slanter, si fermò, confuso. Poi vide Jair e balzò verso di lui. Il ragazzo indietreggiò barcollando, cercando inutilmente di proteggersi, talmente sorpreso dalla comparsa dello Gnomo da dimenticare il lungo coltello che portava infilato alla vita. Lo Gnomo ululava, brandendo in alto l'arma, e Jair alzò le braccia, come per proteggersi.

«Lascia stare il ragazzo, tu...» urlò Slanter.

Lo Gnomo urlò di rabbia e di nuovo sollevò l'ascia. Slanter lo colpì con la sua spada, e l'altro cadde in ginocchio, moribondo. Slanter indietreggiò, sconvolto. Poi afferrò Jair per un braccio, facendolo alzare e spingendolo davanti a sé finché furono lontani dal ponte.

All'improvviso apparve Elb Foraker. Senza una parola, si calò sotto il ponte nel punto in cui erano nascosti i perni che lo fissavano. Freneticamente cominciò a strapparli via.

Nuove grida risuonarono dal centro del ponte. Vi fu un sordo fragore di passi sulle assi di legno e Helt e Edain Elessedil emersero correndo dalla nebbia. Si voltarono, e i grandi archi di frassino sibilarono nell'oscurità. Dietro di loro, esplosero le urla di dolore degli Gnomi. Di nuovo gli archi sibilarono, e vi furono altre grida. Il suono di passi in corsa scomparve nella notte.

«Muoviti con quei perni!» urlò Helt col suo vocione.

Poi apparve Garet Jax, che andò ad aiutare Foraker sotto il ponte. Insieme riuscirono a liberare gli altri perni, uno dopo l'altro... tutti tranne due. Di nuovo si sentì un tonfo sordo di stivali.

«Helt!» gridò un attimo dopo il Maestro d'Armi, arrampicandosi sopra la

roccia. Foraker era a un passo dietro di lui. «Andatevene dal ponte!»

Il gigante della Frontiera e il Principe elfo schizzarono fuori dalla notte, piegati in due contro il vento, inseguiti da lance e frecce. Più rapido e leggero, Edain fu il primo ad abbandonare il ponte, superando con un salto le figure accovacciate di Jair e Slanter.

«Ora!» gridò Foraker a Garet Jax.

Stavano uno di fronte all'altro, le leve ancorate agli uncini fissati agli ultimi perni nascosti. Come un sol uomo, li tirarono finché riuscirono a strapparli. Nello stesso istante, Helt saltò via dal ponte.

Con un gemito, le assi di legno si liberarono di botto dai perni, e il ponte cominciò a oscillare verso il basso. Urla si levarono dagli Gnomi che vi si trovavano ancora sopra, ma per loro era troppo tardi. Con un sussulto improvviso il ponte si staccò, cadendo nella nebbia e nella pioggia, urtando contro le rupi finché si staccò anche dall'altro lato, cadde nella gola e scomparve.

Sulle rupi settentrionali del Cuneo, sei figure avvolte nell'ombra scivolarono via rapide nell'oscurità e scomparvero.

XVII

Di primo mattino, mentre i membri della compagnia partita da Culhaven giacevano addormentati in una piccola caverna pochi chilometri a est del Cuneo, la pioggia cessò. Nessuno seppe esattamente quando accadde... nemmeno Edain Elessedil, al quale era toccato l'ultimo turno di guardia. Esausto per la fuga angosciosa attraverso il Cuneo, si era addormentato con gli altri.

Così l'alba portò un giorno nuovo. A nord, quasi confusa nella foschia azzurrina dell'orizzonte, si ergeva la vasta muraglia delle Montagne del Corvo, e dalle sue vette gigantesche soffiava un vento gelido che annunciava la scomparsa dell'autunno e l'arrivo dell'inverno. Aspro e forte, spazzò via le nuvole, la pioggia e la nebbia che avevano avviluppato il Fiume Argento a sud, e di nuovo il cielo fu di un limpido azzurro. L'umidità e il malessere erano scomparsi. La terra fradicia si asciugò, l'acqua portata dalla pioggia evaporò nel vento, e tutto il paesaggio riemerse con stupefacente chiarezza, nitido e luminoso sotto i raggi del sole.

I sei ripresero la marcia verso est, avvolti nei mantelli ancora umidi per ripararsi dal gelo pungente del vento. Crinali e dirupi erbosi si levavano ora ai lati del Fiume Argento, che scorreva fra rive boscose. Mentre avan-

zavano faticosamente, l'Anar si allargava davanti ai loro occhi. Per tutto il giorno le cime di Capaal si stagliarono a est, innalzandosi dalla foresta come guglie formidabili che penetravano il tessuto del cielo. Ancora distanti all'inizio del giorno, si avvicinavano sempre più con il passare delle ore finché, a metà pomeriggio, la compagnia raggiunse i pendii più bassi e cominciò a salire.

Non passò molto che Edain Elessedil li fece fermare. «Ascoltate!» li avvertì bruscamente. «Non lo sentite?»

Rimasero in silenzio sul pendio aperto, voltandosi verso le montagne a est, nella direzione indicata dal Principe elfo. Il vento soffiava violento fra le rocce, e non si sentiva alcun suono se non il suo malinconico ululato.

«Io non sento niente» borbottò Foraker, ma nessuno si mosse. Nell'Elfo il senso dell'udito era assai più sviluppato che in loro.

Poi, improvvisamente, il vento sembrò girare e smorzarsi, e un rimbombo profondo, costante giunse da molto lontano. Sembrava debole e soffocato, perso nelle infinite contorsioni della roccia.

La faccia barbuta di Foraker si incupì. «Tamburi gnomi!»

Continuarono ad avanzare, con più cautela ora, facendo bene attenzione alle rupi e ai precipizi davanti a loro. Il rombo dei tamburi si fece più profondo e più duro, brontolante sinistro nella terra, pulsante contro il fragore del vento.

Poi, man mano che le ore del pomeriggio passavano e l'ombra delle cime si allungava sempre più, un nuovo rumore raggiunse le loro orecchie. Era un suono strano, una specie di ululato raggelante che dapprima sembrò parte del vento, poi se ne separò, alto e frenetico. Alzandosi dalle cime lontane, rombò lungo i pendii e li investì. Si guardarono l'un l'altro, stupiti, e infine fu Garet Jax a parlare, con una nota di stupore nella voce.

«È in corso una battaglia.»

Foraker annuì e riprese il cammino. «Hanno attaccato Capaal!»

Si arrampicarono su per le montagne, facendosi strada attraverso un meandro sempre più intricato di macigni e frammenti di roccia, crepacci, dirupi e ripidi pendii. La luce del sole si spense, mentre scendeva il crepuscolo, e le ombre si allungavano su tutto il lato sud. Anche il vento calò, e il gelo si fece meno pungente. Il silenzio scese sulla terra, dalla quale riverberavano gli echi aspri di tamburi e grida di battaglia. Al di là, attraverso varchi nelle montagne nude, vedevano grandi uccelli da preda ruotare in cerchi pigri - mangiatori di carogne che guardavano e aspettavano.

Poi, finalmente, la compagnia superò la cima della montagna più vicina,

e si inoltrò in una gola profonda immersa nella notte. Pareti rupestri li circondavano da tutti i lati, e dovevano aguzzare la vista nella penombra per captare eventuali movimenti. Ma il cammino davanti a loro era sgombro ed era come se tutta la vita fra quelle rocce fosse stata attirata verso il luogo in cui si combatteva la battaglia.

Qualche momento dopo emersero dalla gola e improvvisamente si fermarono. Le pareti di roccia si aprirono rivelando il paesaggio al di là.

«Ombre!» sussurrò con voce rauca Foraker.

Oltre la gola, in alto, fra le montagne attraverso le quali scorreva il Fiume Argento, si estendevano le chiuse e le dighe di Capaal. Enormi, massicce e sorprendentemente bianche contro la roccia, si alzavano entro la cerchia delle montagne e racchiudevano le acque del Cillidellan nella coppa di mani gigantesche. Sopra le fasce ampie, piatte delle dighe che si estendevano per tre livelli, si ergeva la fortezza che le proteggeva, un complesso caotico di torri, mura e bastioni. Gran parte della cittadella sorgeva sull'estremità settentrionale di questo complesso e dava su una pianura che scendeva in un dolce pendio verso il baluardo delle montagne al di là. Una fortezza più piccola faceva da sentinella all'estremità più vicina, dove le montagne arrivavano fino alle sponde del bacino e soltanto una serie di sentieri angusti dava accesso alle sue mura.

Qui divampava la battaglia. L'armata degli Gnomi era schierata lungo tutta l'ampia piattaforma rocciosa di fronte alla fortezza e i pendii al di là, e lungo tutti i sentieri e i dirupi. Enorme, compatta, si sollevava contro i bastioni di pietra di Capaal come un'ondata nera di corpi corazzati e di armi da getto, nel tentativo di aprirsi una breccia nelle fortificazioni. Attraverso la penombra, le catapulte scagliavano enormi macigni, che piombavano con forza distruttiva sulle armature e sui corpi dei Nani difensori. Urla e grida si alzavano sopra il clangore delle armi, e gli uomini cadevano lungo tutta la fortezza. Esseri minuscoli, senza volto, combattevano davanti ai bastioni, Gnomi e Nani, ed erano spazzati via in quella carneficina.

«Così, questo hanno deciso gli Gnomi per Capaal!» gridò Foraker. «L'hanno assediata! Non c'è da stupirsi se hanno occupato tanto sfacciatamente il Cuneo.»

Jair si spinse avanti per vedere meglio. «I Nani sono intrappolati là?» chiese con ansia. «Non possono fuggire?»

«Oh, potrebbero fuggire abbastanza facilmente... ma non lo faranno.» Gli occhi scuri di Foraker fissavano il ragazzo. «Nell'eventualità che la fortezza cada, sono stati scavati dei tunnel sotterranei che conducono fino alle

montagne a ciascun lato del complesso, e sono stati costruiti dei passaggi segreti. Ma nessun esercito può far breccia nelle mura di Capaal, Ohmsford, così i Nani resteranno al loro posto e la difenderanno.»

«Ma perché?»

«Per le chiuse e le dighe» rispose Foraker, indicandole. «Vedi le acque del Cillidellan? Il veleno delle Mortombre le ha annerite, avvelenate. Le dighe trattengono quelle acque, impedendo che scorrano a ovest; le chiuse controllano il flusso. Se la fortezza venisse abbandonata, le chiuse e le dighe cadrebbero nelle mani del nemico. Gli Gnomi aprirebbero le chiuse, facendo defluire tutto il Cillidellan. Inonderebbero le Terre dell'Ovest con le acque contaminate, in modo da avvelenare il più possibile il suolo e distruggere il più possibile la vita. A quest'ultimo compito provvederebbero le Mortombre. Persino Culhaven sarebbe perduta.» Scosse la testa, cupo. «I Nani non lo permetteranno mai.»

Jair guardò di nuovo la battaglia che divampava in basso, inorridito dalla ferocia dello scontro. Innumerevoli erano gli Gnomi che assediavano i difensori della fortezza; come era possibile che i Nani riuscissero a opporre resistenza?

«Come facciamo a passare di qui?» chiese Garet Jax, che stava scrutando il ripido pendio.

Il Nano sembrava assorto nei suoi pensieri. «Quando verrà il buio, avanzate a est lungo le montagne. Così dovreste restare sopra l'accampamento degli Gnomi. Una volta oltrepassato il Cillidellan, scendete al fiume e attraversatelo. Poi voltate a nord. Allora dovreste essere abbastanza al sicuro.» Si raddrizzò e gli tese la mano. «Buona fortuna, Garet.»

Il Maestro d'Armi si irrigidì. «Buona fortuna? Non pensi forse di restare, vero?»

L'altro si strinse nelle spalle. «Non penso niente. È deciso.»

Garet Jax lo guardava sorpreso. «Non puoi far niente qui, Elb.»

Foraker scosse lentamente la testa. «Qualcuno deve avvertire la guarnigione che il ponte sul Cuneo è stato tagliato. Altrimenti, se accade il peggio e Capaal cade, potrebbero tentare di scappare attraverso le montagne e restare intrappolati lassù.» Alzò di nuovo le spalle. «Inoltre, Helt può guidarvi al buio meglio di me. E, oltre Capaal, io non conosco il paese. Da quel punto in poi dovrete contare sullo Gnomo.»

«Abbiamo fatto un patto... non sei.» La voce del Maestro d'Armi era diventata gelida. «Nessuno può andarsene per conto proprio. Abbiamo bisogno di te.»

Il volto del Nano si indurì. «Anche loro hanno bisogno di me.»

Un silenzio sgradevole scese sul gruppo mentre Garet Jax e Foraker si fronteggiavano. Nessuno dei due mostrava alcuna intenzione di cedere.

«Lascialo andare» fece Helt, col suo vocione. «Ha diritto di scegliere.»

«La scelta è stata fatta a Culhaven.» Garet Jax lanciò un'occhiata raggelante al gigante della Frontiera.

Jair sentì una morsa allo stomaco. Voleva dire qualcosa - qualsiasi cosa - per spezzare la tensione fra il Nano e il Maestro d'Armi, ma non gli veniva in mente nulla. Lanciò un'occhiata a Slanter, per capire cosa pensasse, ma lo Gnomo sembrava essersi completamente estraniato.

«Ho un'idea.» Era stato Edain Elessedil a parlare. Tutti gli sguardi puntarono su di lui. «Forse non funzionerà, ma potrebbe valer la pena dì tentare.» Si chinò in avanti. «Se riuscissi ad avvicinarmi abbastanza alla fortezza, potrei legare un messaggio a una freccia e lanciarlo con l'arco. Così i difensori sarebbero informati riguardo al ponte sul Cuneo.»

Garet Jax si voltò verso Foraker. «Che ne pensi?»

«Sarà pericoloso» rispose il Nano, accigliato. «Dovrai avvicinarti troppo.»

«Allora andrò io» annunciò Helt.

«L'idea è mia» insistette Edain Elessedil. «Andrò io.»

Garet Jax alzò le braccia, interrompendoli. «Se va uno, andremo tutti. Non possiamo separarci su queste montagne, altrimenti non ci ritroveremo mai.» Lanciò un'occhiata a Jair. «D'accordo?»

Il ragazzo si affrettò ad asserire. «Certo.»

«E tu, Elb?» Il Maestro d'Armi fronteggiò di nuovo il Nano.

Elb Foraker annuì lentamente. «D'accordo.»

«E se riusciamo a fare arrivare il messaggio alla guarnigione?»

L'altro annuì di nuovo. «Allora riprenderemo il viaggio verso nord.»

Garet Jax diede un ultimo sguardo alla battaglia fra Gnomi e Nani, poi fece cenno agli altri di seguirlo fra le rocce. «Resteremo seduti qui fino al calare della notte» annunciò, girando appena la testa.

Jair si voltò per seguirlo, e si trovò accanto lo Gnomo. «Non si è preso la briga di chiedermi se io ero d'accordo» borbottò Slanter, e subito si allontanò.

La piccola compagnia scese verso un gruppo di macigni dove si mise al riparo in attesa della notte. Seduti fra le rocce, i sei consumarono in silenzio un pasto freddo, avvolti nei loro mantelli. Dopo un po', Foraker e Garet Jax si allontanarono dai macigni e scomparvero giù per il pendio per stu-

diare meglio il passaggio a est. Edain Elessedil montò di guardia, e Helt si distese con piacere sul terreno sassoso, addormentandosi quasi subito. Jair rimase in silenzio per qualche minuto, poi si alzò e si avvicinò a Slanter, che se ne stava con lo sguardo perso nel crepuscolo.

«Ti ringrazio per quello che hai fatto per me, al Cuneo» disse a bassa voce.

«Dimenticalo» rispose l'altro, senza voltarsi.

«Non posso. Ormai sono tre volte che mi hai salvato la vita.»

«Davvero?» fece lo Gnomo con una risatina.

«Già.»

«Be', magari la prossima volta non ci sarò, ragazzo. Cosa farai allora?»

Jair scosse la testa. «Non lo so.»

Ci tu un silenzio carico di disagio. Slanter continuava a ignorarlo. Jair fu sul punto di andarsene, ma poi la sua ostinazione ebbe la meglio e si costrinse a rimanere. Deliberatamente, si mise a sedere accanto allo Gnomo.

«Doveva chiedertelo» disse a bassa voce.

«Chi? Che cosa?»

«Garet Jax. Doveva chiederti se eri disposto a scendere con noi fino alla fortezza.»

Questa volta Slanter si voltò. «Non mi ha mai chiesto niente nemmeno prima, no? Perché dovrebbe cominciare adesso?»

«Forse se tu...»

«Forse, se mi spuntano le ali, riuscirò a volarmene via da questo posto!» La sua faccia avvampò di collera. «In ogni caso, che te ne importa?»

«Mi importa.»

«Dì che? Del fatto che io sia qui? Ti importa di questo? Dimmi, ragazzo... che ci faccio io qui?»

Jair distolse lo sguardo, a disagio, ma Slanter lo afferrò per un braccio e lo fece bruscamente voltare.

«Guardami! Che ci faccio io qui? Che cosa c'entro in tutto questo? Niente, ecco la verità! Sono qui soltanto perché sono stato tanto stupido da acconsentire a guidarvi fino a Culhaven... questa è l'unica ragione! Aiutaci a evitare gii Spiriti, avete chiesto. Aiutaci ad arrivare all'Est! Tu puoi riuscirci perché sei un battitore. Ah!»

Protese la rugosa faccia gialla. «E quello stupido sogno! Non era altro, ragazzo... non era che un sogno! Non esiste nessun Re del Fiume Argento, e tutto questo viaggio verso l'Est è una perdita di tempo! Ma io sono qui, non è vero? Non voglio starci; non c'è nessun motivo perché io sia qui...

però ci sono!» Scosse la testa, esasperato. «E tutto per causa tua.»

Jair si scostò, anche lui in collera, ora. «Forse è vero. Forse è colpa mia se tu sei qui. Ma il sogno era realtà, Slanter. E ti sbagli quando dici che tu non c'entri con quello che sta succedendo. Mi chiami "ragazzo", ma sei tu che agisci come se non fossi mai diventato adulto!»

Slanter lo guardava fissamente. «Be', tu sei un lupetto, non è vero?»

«Chiamami pure come ti pare» ribatté Jair, arrossendo. «Ma faresti meglio a chiederti anche chi sei tu.»

«Che cosa vorresti dire?»

«Voglio dire che devi smetterla di credere che quello che succede agli altri non ha niente a che fare con te, perché non è vero, Slanter!»

Si guardarono l'un l'altro in silenzio. Era calata un'oscurità profonda, il vento era cessato. C'era una strana quiete; il rombo dei tamburi gnomi e il clamore della battaglia di Capaal si erano spenti.

«Non mi stimi molto, vero?» chiese infine Slanter.

Jair sospirò stancamente. «Non è proprio così. Io ti stimo molto, invece.»

L'altro lo scrutò per un attimo, poi abbassò lo sguardo. «Anch'io ho simpatia per te. Te l'ho detto prima... hai del fegato. Mi ricordi com'ero io nei miei momenti migliori.» Uscì in una risatina chioccia, poi alzò di nuovo gli occhi. «Ma ora ascoltami, perché non te lo ripeterò più. Io non c'entro in questa storia. Non è la mia lotta. E anche se tu sei un tipo simpatico, me ne tirerò fuori alla prima occasione.»

Aspettò un attimo per assicurarsi che le sue parole avessero avuto l'effetto desiderato, poi si voltò. «Ora vattene e lasciami in pace.»

Jair esitò, tentando di decidere se fosse il caso di insistere, poi, a malincuore, si alzò e se ne andò. Stava passando vicino a Helt disteso per terra e apparentemente addormentato, quando lo sentì mormorare: «Te l'avevo detto che ti è affezionato».

Jair Ohmsford gli lanciò un'occhiata sorpresa, poi sorrise e proseguì. «Lo so» mormorò di rimando.

Si stava avvicinando la mezzanotte quando Garet Jax portò la compagnia fuori dal riparo dei macigni e di nuovo sul pendio. In basso, centinaia di bivacchi di Gnomi circondavano la fortezza di Capaal, lungo tutte le rupi a ciascun lato delle chiuse e delle dighe assediate. I sei cominciarono la loro discesa, Elb Foraker in testa. Al termine del ripido pendio imboccarono uno stretto sentiero che avanzava fra una serie di gole e sporgenze roc-

ciose. Procedevano con cautela, ombre silenziose che scivolavano nella notte.

Impiegarono oltre un'ora per raggiungere il perimetro dei fuochi sul lato più vicino all'accampamento. Qui gli Gnomi erano meno numerosi; la maggior parte si era appostata nelle vicinanze dei bastioni nani. Sui sentieri che conducevano fin lì, i fuochi erano pochi e sparsi. Oltre le linee di assedio su quei pendii a sud, un gruppo di cime si levava verso il cielo, emergendo tortuose dalla terra, strette insieme alla base, come dita spezzate, legate. I sei sapevano che, oltre quelle cime, alcune basse colline sorgevano di fianco alle sponde meridionali del Cillidellan; al di là si trovava il riparo delle foreste che si estendevano verso est. Una volta giunti là, potevano dileguarsi nella notte e scivolare verso nord senza il rischio di essere visti.

Ma prima dovevano avvicinarsi ai bastioni di Capaal abbastanza da consentire a Helt di usare l'arco di frassino in modo che il messaggio di Foraker potesse giungere ai Nani Difensori. Era stato deciso che il gigante della Frontiera facesse quel tentativo, poiché, anche se l'idea era stata di Edain Elessedil, Helt era di gran lunga il più forte. Con il grande arco di frassino, non aveva bisogno di avvicinarsi più di duecento metri alle mura della fortezza per farvi pervenire la freccia.

Pian piano, i sei scesero dalle montagne attraverso le linee delle sentinelle gnome. Gli Gnomi, che dall'accampamento principale intorno ai bastioni della fortezza si erano sparpagliati in alto, lungo le piste più importanti, prestavano scarsa attenzione ai sentieri più piccoli e alle cenge che correvano a zigzag lungo la facciata rocciosa. Fu lungo questi sentieri e cenge che Foraker portò il suo piccolo gruppo in una discesa lenta, prudente, durante la quale era difficile mantenere l'equilibrio e praticamente non esisteva copertura. Si erano legati pezzi di morbido cuoio ai piedi e si erano anneriti la faccia col carbone. Nessuno parlava. Procedevano cautamente con le mani e con i piedi, facendo attenzione a non provocare la caduta di sassi e qualsiasi rumore potesse attirare l'attenzione su di loro.

A duecento metri dalle mura della fortezza, erano appena dietro le prime linee d'assedio degli Gnomi. I fuochi bruciavano tutto intorno a loro... lungo tutti i sentieri. Silenziosamente, si nascosero in un gruppo di cespugli, aspettando Helt. Il gigante della Frontiera tolse la freccia col suo messaggio dalla faretra, la infilò nell'arco e partì nella notte. Diverse dozzine di metri più avanti, al limitare della boscaglia, si mise in ginocchio, tese la corda dell'arco, la tenne un attimo contro la guancia, poi la lasciò.

Una forte vibrazione ruppe il silenzio nella boscaglia, ma, al di là del loro nascondiglio, il suono si perse nell'abituale clamore dell'accampamento degli Gnomi. Tuttavia, i sei si appiattirono contro il sottobosco per lunghi minuti, in attesa, ascoltando qualsiasi indizio potesse rivelare che erano stati scoperti. Non ce ne furono. Helt riapparve nell'oscurità e fece un breve cenno d'assenso a Foraker. Il messaggio era stato lanciato.

Ritornarono indietro attraverso le linee dei fuochi degli Gnomi, questa volta avanzando verso est intorno alla scura circonferenza delle montagne verso il punto in cui le acque del Cillidellan scintillavano alla luce dolce della luna. Lontano, al di là del lago, dove la diga si congiungeva con l'ampio pendio delle montagne a nord, i fuochi degli Gnomi ardevano violenti intorno alle chiuse e alle dighe assediate e lungo le sponde del Cillidellan. Vedendo quella distesa di falò, Jair si sentì raggelare.

Quante migliaia di Gnomi erano lì raccolti per assediare la fortezza? si chiese angosciato. Sembravano innumerevoli. Troppi. Il lago rifletteva il bagliore rossastro dei fuochi, e frammenti di fiamma danzavano sulla sua superficie luccicante come uno specchio, simili a gocce di sangue.

Il tempo scorreva. Le stelle cominciarono a palpitare lontano, a nord, sparse e come smarrite nella vasta notte. La compagnia era ritornata sopra la linea di fuochi sul versante meridionale e stava avanzando dietro lo schieramento delle truppe d'assedio. Erano arrivati in alto sopra la parte rupestre, vicinissimi al punto da cui avrebbero potuto vedere le pianure che fiancheggiavano la sponda meridionale del Cillidellan... e potuto cominciare la discesa verso le foreste. Jair provò una netta sensazione di sollievo. Si sentiva a disagio, così esposto sui versanti spogli della montagna. Sarebbero stati assai meglio al riparo delle foreste.

Poi girarono intorno all'angolo della facciata rupestre, scivolarono in basso attraverso una massa di giganteschi macigni, e lì si fermarono bruscamente, esterrefatti.

Davanti a loro, il pendio si allargava verso le sponde del Cillidellan in un passaggio labirintico attraverso rocce e rupi. Una quantità di fuochi era disposta per tutta la sua lunghezza e larghezza. Jair sentì una morsa allo stomaco per la paura. Un secondo esercito di Gnomi bloccava loro la strada.

Garet Jax lanciò una rapida occhiata a Foraker, e il Nano scomparve davanti a loro nella notte. I cinque rimasti si accovacciarono al riparo dei massi, in attesa.

Fu un'attesa lunga, carica di tensione. Passò mezz'ora prima che Foraker

riapparisse, emergendo dall'oscurità silenziosamente come se n'era andato. In fretta, chiamò gli altri intorno a sé.

«Sono dappertutto sulla montagna!» sussurrò. «Non possiamo passare!»

Un istante dopo, sentirono un rumore pesante di passi e di voci sul sentiero dietro di loro.

XVIII

Sorpresi, si immobilizzarono per un istante, voltandosi a scrutare il buio in silenzio. Improvvise risate punteggiavano le voci che si avvicinavano, rauche e sonore, e il guizzo luminoso di una torcia emerse dalle rocce.

«Nascondetevi!» mormorò Garet Jax, trascinando Jair con sé nell'ombra.

Si sparpagliarono immediatamente, fuggendo rapidi e silenziosi fra le rocce. Spinto bruscamente per terra dal Maestro d'Armi, Jair sollevò la testa e sbirciò nella notte. La superficie scura dei macigni rifletteva la luce delle torce e le voci ora si facevano percettibili. Gnomi. Per lo meno una dozzina. Gli stivali graffiavano contro le pietre del sentiero e si sentivano cigolare le armature di cuoio. Jair si appiattì per terra, trattenendo il fiato.

Una squadra di Gnomi Cacciatori arrivò vicino ai macigni, otto soldati che tenevano le torce davanti a sé per illuminare il percorso mentre scendevano dalle rupi. Ridendo e scherzando nella loro lingua aspra, ingarbugliata, arrivarono ignari proprio in mezzo ai membri della piccola compagnia partita da Culhaven. La luce delle torce inondò la piccola radura, cacciando via le ombre e il buio della notte, illuminando i nascondigli dei sei fin negli angoli più remoti. Jair si sentì raggelare. Persino da dove si trovava lui, vedeva l'ombra della sagoma di Helt appiattita contro un macigno. Sicuramente non potevano evitare di essere scoperti.

Ma gli Gnomi non rallentarono il passo. Ignari delle figure accovacciate intorno a loro, i membri della squadra proseguirono. Quelli in testa avevano già superato gli ultimi macigni, e il loro interesse era stato attirato dalle luci dell'accampamento in basso. Jair inspirò lentamente, con cautela. Forse...

Poi uno di quelli che erano rimasti indietro improvvisamente rallentò e si voltò. Uscì in una sonora esclamazione, e rapidamente allungò la mano verso la spada. Anche i suoi compagni si voltarono, e le risate si spensero in grugniti di sorpresa.

Ma Garet Jax si era già mosso. Saltò fuori dalle ombre che lo nascondevano, stringendo un pugnale in ciascuna mano. Balzò sui due Gnomi più

vicini e li uccise entrambi con una sola mossa. Gli altri si girarono di scatto, alzando le armi per difendersi, ancora confusi dall'attacco inaspettato. Ma ormai erano apparsi anche Helt e Foraker, e altri tre caddero senza un lamento. I superstiti schizzarono giù per il sentiero, urlando freneticamente. Balzando sulle rocce, Edain Elessedil sollevò il suo arco. La corda vibrò due volte e altri due morirono. L'ultimo cacciatore scappò via come impazzito e scomparve.

Rapidamente i membri della compagnia corsero al limitare della radura. Urla di allarme risuonavano già dalla massa dei fuochi in basso.

«Bene, ora ci siamo!» scattò Foraker furibondo. «Nei prossimi minuti ogni Gnomo su entrambi i versanti di queste montagne ci cercherà!»

Dopo aver fatto scivolare i pugnali sotto il mantello nero, Garet Jax chiese, calmo: «Da che parte andiamo?».

Foraker esitava. «Da quella da cui siamo venuti. Ritorniamo sulla cima, se riusciamo ad arrivarci in tempo; altrimenti, troveremo uno dei tunnel che portano a Capaal.»

«Guidaci» fece Garet Jax. «Ricordate... restate insieme. Se ci separiamo, cercate di stare con qualcuno. Ora, andiamo!»

Ripercorsero correndo lo stesso sentiero. Dietro di loro continuavano a risuonare le urla e le grida delle sentinelle gnome, diffondendosi per tutto il pendio. Ignorando gli inseguitori, i sei corsero lungo il sentiero deserto finché ebbero di nuovo aggirato la cima della montagna e le luci dell'accampamento si persero nell'oscurità.

Davanti a loro guizzavano i fuochi dell'assedio. In basso, sotto il sentiero che stavano seguendo, la parte principale dell'esercito di Gnomi non aveva ancora avuto il tempo di scoprire cosa stava accadendo. Le torce oscillavano nell'oscurità mentre le sentinelle abbandonavano di corsa i fuochi e cominciavano a salire sui dirupi, allargandosi a ventaglio, ma erano ancora molto distanti dai sei. Foraker fece loro percorrere rapidamente la cengia immersa nell'oscurità, e li condusse lungo pendii, dirupi e gole immerse nell'ombra. Se fossero stati abbastanza veloci, sarebbero riusciti a fuggire per il percorso dal quale erano arrivati, attraverso le montagne intorno a Capaal. Altrimenti, i loro inseguitori sarebbero arrivati fin lassù ed essi sarebbero rimasti intrappolati fra due eserciti.

Urla di allarme risuonarono all'improvviso davanti a loro, nell'oscurità. Foraker borbottò un'imprecazione, ma non rallentò. Jair inciampò, finendo a capofitto sulle rocce, graffiandosi braccia e gambe. Dietro di lui, Helt lo tirò in piedi e lo spinse avanti.

Poi, dal riparo di una gola emersero su un ampio sentiero in cima a un pendio ripido, trovandosi davanti un'intera pattuglia di Gnomi, che si gettarono sui sei compagni da tutte le direzioni con le spade e le lance che scintillavano alla luce dei fuochi. Ma Garet Jax passò come un vortice in mezzo a loro, aprendo, con la corta spada e il lungo coltello, un varco per gli altri. Gli Gnomi cadevano moribondi tutto intorno al Maestro d'Armi, e per un istante l'intera pattuglia indietreggiò davanti alla furia di quel demonio nero. Disperatamente, la piccola compagnia cercò di farsi strada, con Elb Foraker e Edain Elessedil in testa. Ma gli Gnomi erano troppi. Dopo aver raccolte le file, si schierarono sul sentiero e contrattaccarono. Si gettarono giù per il dirupo, urlando di collera. Foraker e Edain Elessedil scomparvero. Helt tenne testa all'assalto per un istante, ricacciando gli Gnomi che cercavano di abbatterlo. Ma erano troppi persino per lui. Alla fine, la pura preponderanza numerica ebbe la meglio sul gigante, che vacillò sulla cengia e scomparve.

Ormai solo, Jair indietreggiò barcollando, angosciato. Persino Slanter non si vedeva più. Ma poi riapparve la figura nera di Garet Jax, che nessuno Gnomo Cacciatore riusciva ad arrestare. In un istante fu accanto al ragazzo, spingendolo davanti a sé verso la gola.

Soli, i due tornarono indietro correndo nell'oscurità, inseguiti da urla e dalla luce guizzante delle torce. Giunto in fondo alla gola, il Maestro d'Armi alzò rapidamente gli occhi verso la ripida parete rupestre, poi, trascinandosi dietro Jair, prese a scendere faticosamente lungo un pendio scosceso ricoperto di cespugli verso la distesa dei fuochi che balenavano in basso. Jair era troppo stordito da quello che era successo agli altri membri della compagnia per sollevare obiezioni. Slanter, Foraker, Helt ed Edain Elessedil... tutti persi in un istante. Non poteva crederci.

A metà del pendio c'era un piccolo sentiero, sul quale non poteva passare più di un uomo. Era deserto... per il momento, almeno. Accovacciato dietro alcuni cespugli, Garet Jax si guardò rapidamente intorno. Jair fece altrettanto e non vide nessuna scappatoia. Gli Gnomi li circondavano da tutti i lati. Le torce guizzavano sugli angusti sentieri in alto e sulle cenge e sui sentieri più larghi in basso. Si sentiva gocciolare il sudore giù per la schiena, e il suo respiro era aspro, affannoso.

«Che cosa...?» fece per domandare, ma la mano del Maestro d'Armi gli tappò immediatamente la bocca.

Poi furono di nuovo in piedi, correndo curvi fra le rocce diretti a est lungo lo stretto sentiero. Macigni e sporgenze frastagliate si stagliavano nella

debole luce del cielo. Il sentiero si faceva sempre più arduo. Jair si azzardò a dare una rapida occhiata alle spalle. Una fila di torce, proveniente dall'accampamento, stava serpeggiando su per il pendio, fin dove poco prima si erano inginocchiati fra i cespugli. Pochi minuti dopo, le torce erano sul sentiero.

Il Maestro d'Armi scivolò giù fra i macigni, e a un passo dietro di lui Jair faticava a non perdere l'equilibrio. Davanti a loro la facciata del dirupo sporgeva nel cielo notturno, e il pendio dal quale scendevano cominciò a diventare molto ripido. Jair sentì una morsa allo stomaco. Quello era un vicolo cieco. Non ce l'avrebbero fatta.

Ma Garet Jax continuava ad avanzare, calandosi attraverso i macigni, e spingendosi sempre più avanti. Dietro di loro, le torce li seguivano, e per tutta la lunghezza e la larghezza del baratro che racchiudeva le dighe e le chiuse di Capaal, risuonavano le grida degli Gnomi Cacciatori.

Poi, finalmente, il Maestro d'Armi si fermò. Il sentiero finiva in una parete a picco una dozzina di metri più avanti. In basso, nella lontananza, le acque del Cillidellan riflettevano la luce dei fuochi. Jair si guardò rapidamente intorno. Anche sopra di loro la roccia sporgeva perpendicolare. Non restava altro da fare che tornare indietro. Erano intrappolati.

Garet Jax gli mise una mano sulla spalla e lo guidò verso il punto in cui il sentiero scendeva a picco. Poi si voltò.

«Dobbiamo saltare» mormorò, sempre stringendo il ragazzo per una spalla. «Tieni le gambe ben strette e le braccia vicine al corpo. Io sarò dietro di te.»

Jair lanciò un'occhiata verso il basso, dove scintillava il Cillidellan. Era così lontano. Tornò a guardare il Maestro d'Armi.

«È l'unica alternativa» disse l'altro con voce calma, rassicurante. «Muoviti, ora.»

Le torce si avvicinavano sempre più sul sentiero dietro di loro. Voci gutturali si lanciavano richiami.

«Muoviti, Jair.»

Jair inspirò a fondo, chiuse gli occhi, li aprì e saltò.

Il contrattacco degli Gnomi era stato così violento, mentre i sei partiti da Culhaven cercavano di scappare attraverso le montagne sopra Capaal, che l'assalto iniziale portò gran parte degli attaccanti oltre Foraker ed Edain Elessedil. Respinti contro la facciata del dirupo mentre l'ondata di assalto si propagava, il Nano e il Principe elfo si arrampicarono fino a un gruppo di cespugli, inseguiti da un gruppetto di Gnomi accaniti. Giunti a una pic-

cola sporgenza rocciosa, si voltarono per combattere; l'Elfo brandiva il robusto arco di frassino, il Nano lanciava fendenti con la corta spada e il lungo coltello. Gli Gnomi ruzzolavano, urlando di dolore, e per un istante indietreggiarono. I due compagni lanciarono un'occhiata giù dalla cengia verso il ripido pendio sotto di loro, che adesso pullulava di Gnomi Cacciatori. Non c'era segno dei loro compagni.

«Da questa parte!» chiamò Elb Foraker, tirandosi dietro il Principe elfo.

Si arrampicarono su per il pendio, facendosi strada con le mani e con i piedi sopra la terra smossa e la roccia, seguiti da grida furibonde. Improvvisamente intorno a loro, con un sibilo maligno, volarono le frecce. Le torce ballonzolavano nell'oscurità, cercando di individuarli, ma, per il momento almeno, erano abbastanza lontani.

Da qualche punto in basso risuonò un tonfo, e i due compagni si voltarono preoccupati. Le luci dei fuochi sembravano allargarsi per tutta la montagna, frammenti di fiamme che balenavano nell'oscurità. Altre centinaia apparvero sulla linea scura delle montagne a sud... le torce dell'esercito accampato lungo le sponde del Cillidellan. Ora l'intero versante era illuminato.

«Elb, sono dappertutto!» gridò il Principe elfo, sconvolto dalla numerosità dei nemici.

«Continua a salire!» replicò seccamente l'altro.

Così proseguirono, facendosi strada a fatica nel buio. Un nuovo grappolo di torce apparve alla loro destra, e gli Gnomi che le portavano urlarono nel vederli. Lance e frecce sibilavano tutto intorno ai due che si arrampicavano. Foraker cercava di schivarle, frugando freneticamente con lo sguardo la facciata oscura del dirupo.

«Elb!» urlò Edain Elessedil, girando su se stesso, la spalla trafitta da una freccia.

Subito il Nano fu al suo fianco. «Avanti... un'altra dozzina di passi fino a quei cespugli. Muoviti!»

Quasi sollevando l'Elfo ferito, Foraker si arrampicò fino a un groviglio di cespugli che emerse improvvisamente dalla notte. La luce delle torce ora balenava anche sopra di loro; gli Gnomi Cacciatori stavano scendendo lungo i pendii della montagna e congiungendosi coi loro compagni, creavano così un cordone che precludeva ogni fuga. Edain Elessedil strinse i denti nonostante il dolore alla spalla e continuò ad arrampicarsi insieme al Nano.

Si gettarono barcollando nella boscaglia, al riparo delle ombre, lascian-

dosi cadere senza fiato per terra.

«Ci... ci troveranno qui» mormorò il Principe elfo, ansimando, mettendosi faticosamente in ginocchio. Sulla sua schiena, scorrevano insieme sangue e sudore.

Foraker lo spinse di nuovo giù. «Sta' buono!» Si girò, avanzò annaspando fra i cespugli finché trovò una parete rocciosa.

«Qui! La porta di un tunnel! Mi sembrava di ricordare, ma... devo trovare la serratura...»

Mentre Edain Elessedil lo osservava, cominciò a tastare freneticamente la facciata del dirupo, attraverso i sassi e la terra che si sgretolava, frugando e annaspando con silenziosa disperazione. Le grida degli inseguitori si avvicinavano sempre più. Attraverso gli spiragli della boscaglia, apparve il guizzo delle torce che oscillavano e sussultavano contro il nero della notte.

«Elb, ci sono quasi addosso!» mormorò Edain con voce rauca. Allungò una mano verso la cintura e tirò fuori la corta spada.

«Ce l'ho fatta!» gridò trionfante il Nano.

Una lastra quadrata di roccia e terra si aprì verso l'interno, e davanti a loro si spalancò un'apertura nella facciata del dirupo. Freneticamente, si buttarono nell'oscurità del tunnel. Foraker richiuse dietro di sé la lastra, che ritornò al suo posto fragorosamente, ermeticamente con una serie di sonori clic, man mano che le serrature scattavano.

Rimasero fermi al buio per lunghi istanti, ascoltando i deboli rumori provenienti dall'esterno. Poi gli Gnomi passarono oltre, e ci fu soltanto il silenzio. Un attimo dopo, Foraker cominciò a cercare a tastoni nel buio. Con un ciottolo di selce e una pietra provocò una scintilla, e la violenta luce gialla di una torcia illuminò lo spazio. Si trovavano in una piccola caverna dalla quale una scala di pietra scendeva nella montagna.

Foraker infilò la torcia in una staffa di ferro vicino alla porta sigillata e cominciò a occuparsi della spalla ferita dell'Elfo. In pochi minuti, aveva fasciato il braccio e l'aveva sistemato in un bendaggio ad armacollo improvvisato.

«Per adesso dovrebbe bastare» borbottò. «Puoi camminare?»

Il giovane annuì. «Che ne dici della porta? E se gli Gnomi la trovano?»

«Sarebbe un guaio per loro» rispose Foraker con sarcasmo. «Le serrature dovrebbero reggere, ma, in caso contrario, un trabocchetto farebbe crollare tutto l'ingresso. Ora mettiti in piedi. Dobbiamo andare.»

«Dove portano le scale?»

«Giù. A Capaal.» Scosse la testa. «Mi auguro che anche gli altri trovino

un altro modo per arrivarvi.»

Aiutò Edain ad alzarsi, facendosi passare il braccio sano dell'Elfo sopra la spalla. Poi prese la torcia dalla staffa.

«Tienti stretto, ora.»

Lentamente, cominciarono la loro discesa.

Il gigante della Frontiera cadde a capofitto lungo il dirupo, mentre le armi gli volavano via, lasciandosi alle spalle la lotta frenetica sul sentiero. Luci e suoni gli turbinavano intorno, un vortice che si rifletteva e spegneva nella sua mente. Bruscamente la caduta si arrestò, ed egli si ritrovò incuneato in una massa di cespugli in fondo al dirupo, in un groviglio di braccia e di gambe. Rimase stordito per un attimo, completamente senza fiato. Con precauzione cercò di districarsi da quel groviglio. Allora si rese conto che non tutte le gambe e le braccia erano sue.

«Attento!» gli sibilò una voce all'orecchio. «Per poco non mi hai spaccato in due!»

Il gigante sussultò. «Slanter?»

«Sta' giù!» sbottò l'altro. «Sono tutt'intorno a noi.»

Helt sollevò la testa con precauzione e sbatté le palpebre: aveva le vertigini. Le luci delle torce guizzavano vicine, e l'oscurità era attraversata da richiami. Improvvisamente si rese conto di esser caduto addosso al piccolo Gnomo. Con molta cautela, si sollevò, liberando l'altro, e, vacillando, si mise in ginocchio nell'ombra della boscaglia.

«Mi hai tirato giù dalla cengia con te!» borbottò Slanter; nella sua voce si mescolavano incredulità e collera. Raddrizzò il corpo nodoso e si guardò attentamente intorno; i suoi occhi riflettevano la luce distante delle torce. «Oh, ombre!» gemette.

Lentamente Helt si tirò su, scrutando il buio. Dietro di loro, il dirupo lungo il quale erano caduti sembrava un muro contro la notte. Davanti a loro, in ogni direzione, si estendevano per centinaia di metri, in una massa divampante di luce gialla, i fuochi dell'esercito gnomo che circondavano la fortezza di Capaal. Per un attimo Helt li scrutò in silenzio, poi si riabbassò nella boscaglia, accanto a Slanter.

«Siamo proprio nel mezzo del loro accampamento» disse calmo.

Già delle torce erano spuntate sulla cengia dalla quale erano caduti, erano ancora lontane, ma non c'erano dubbi: gli Gnomi lassù stavano scendendo verso di loro.

«Non possiamo restare qui.» Helt si alzò di nuovo, guardando fra i ce-

spugli gli Gnomi Cacciatori tutt'intorno.

«Bene, dove proponi di andare, uomo della Frontiera?» domandò seccamente Slanter.

Helt scosse lentamente la testa. «Forse lungo il dirupo...»

«Il dirupo? Perché non voliamo, dato che ci siamo?» Slanter scosse la testa. Dall'alto della cengia gli Gnomi Cacciatori lanciavano richiami verso l'accampamento. «Non c'è modo di uscirne» borbottò cupo. Si guardò intorno perplesso per un attimo, poi parve riflettere. «A meno che, naturalmente, tu non sia uno Gnomo.»

La rugosa faccia gialla si voltò verso Helt. Il gigante lo guardò a sua volta, senza parlare, in attesa. «O forse una delle Mortombre» aggiunse.

Helt scosse lentamente la testa. «Cosa vuoi dire?»

Slanter gli si avvicinò. «Devo essere matto anche soltanto a pensarlo, ma non è più pazzesco di tutto quello che ci è già accaduto. Tu e io, uomo della Frontiera. Mortombra col suo servo Gnomo. Avvolgiti bene intorno quel mantello, cala il cappuccio sulla testa, nessuno si accorgerà di niente. Sei abbastanza alto. Cammineremo in mezzo a loro, tu e io... fino alle porte di quella fortezza. Auguriamoci che i Nani le tengano aperte abbastanza a lungo da lasciarci entrare.»

Delle urla risuonarono alla loro sinistra. Helt si girò rapidamente in quella direzione, poi si rivolse allo Gnomo. «Potresti fare tutto da solo, Slanter. Potresti andartene per conto tuo senza incontrare difficoltà.»

«Non tentarmi!» ribatté seccamente l'altro.

Gli occhi gentili del gigante lo guardavano con fermezza. «Sono la tua gente. Potresti sempre tornare da loro.»

Slanter sembrò riflettere. Poi scosse la testa con decisione. «Lascia perdere. Quel diavolo nero del Maestro d'Armi mi darebbe la caccia per tutte le Quattro Terre. È un rischio che preferisco non correre.» La dura faccia gialla sembrò irrigidirsi ancor di più. «E poi c'è il ragazzo...»

Alzò di scatto gli occhi. «Be', ci proviamo oppure no, uomo della Frontiera?»

Helt si alzò, stringendosi addosso il mantello. «D'accordo. Tentiamo.»

Uscirono dalla boscaglia, Slanter col mantello ben aperto in modo che tutti potessero vedere che era uno Gnomo e faceva strada all'altro, Helt tutto avviluppato nel suo, una figura gigantesca incappucciata, che torreggiava sopra l'altro. Passarono disinvolti fra le sbarre delle linee di assedio dirigendosi verso il punto in cui i soldati si ammassavano davanti alle mura della fortezza, restando accuratamente nell'ombra fra le due linee, in modo

da non poter essere visti chiaramente. Avanzarono per quasi cinquanta metri, e nessuno li fermò.

Poi uno sbarramento bloccò la loro avanzata, e non vi fu più ombra che desse riparo. Slanter non esitò. Si diresse a grandi passi verso i fuochi di guardia, seguito dalla figura ammantata. I Cacciatori riuniti lì intorno si voltarono a guardare, esterrefatti, alzando cautamente le armi.

«Fate largo!» gridò forte lo Gnomo. «Arriva il Padrone!»

Gli occhi si spalancarono; le dure facce gialle riflettevano la paura. Abbassate rapidamente le armi, tutti si fecero da parte mentre le due figure passavano, scivolando in un quadrato di penombra fra le linee. Ora erano completamente circondati da Gnomi, le teste si giravano verso di loro, gli occhi si voltavano sorpresi e incuriositi. Ma nessuno li fermò; il tumulto provocato dalla caccia sul dirupo cancellava tutto il resto in quella notte di autunno.

Ora si trovavano davanti a un'altra linea di assedio.

Platealmente, Slanter alzò le braccia, facendo voltare i Cacciatori: «Fate largo al Padrone, Gnomi!».

Di nuovo si aprì un varco per lasciarli passare. Slanter sentiva gocciolare il sudore sulla schiena mentre si voltava a guardare la figura ammantata dietro di lui. Centinaia di occhi li seguivano, e stava affiorando un certa agitazione fra le file degli Gnomi. Alcuni cominciavano a chiedersi cosa stesse succedendo.

Ormai davanti a loro rimanevano le ultime linee di assedio. Di nuovo gli Gnomi Cacciatori sollevarono minacciosi le corte lance, e ci furono dei borbottii ringhiosi. Al di là dei fuochi, le mura scure della cittadella nana si alzavano nella notte e qua e là sui bastioni ardevano le torce in chiazze solitarie, fumose di luce.

«State lontani!» urlò Slanter, alzando di nuovo le braccia. «La magia nera scorre abbondante questa notte e le mura della fortezza nemica crolleranno davanti a essa! State lontani! Lasciate passare lo Spirito!»

Come per sottolineare l'avvertimento, la figura ammantata sollevò lentamente un braccio verso le sentinelle.

Quel gesto bastò ad atterrire gli Gnomi appostati dietro le linee d'assedio. Rompendo i ranghi, si sparpagliarono e la maggior parte corse verso la seconda linea di difesa, lanciandosi occhiate ansiose alle spalle. Alcuni, però, rimasero al loro posto, guardando corrucciati le due figure che passavano, ma nessuno si fece avanti per fermarle.

Lo Gnomo e il gigante della Frontiera continuavano ad avanzare nella

notte, con gli occhi inchiodati ora sulle mura buie davanti a loro. Slanter sollevò le braccia in alto sopra la testa mentre si avvicinavano, pregando intimamente che quel semplice gesto bastasse a fermare i proiettili mortali sicuramente puntati su di loro.

Erano a una ventina di metri dalle mura quando risuonò una voce. «Fermati dove sei, Gnomo!»

Slanter ubbidì immediatamente, abbassando le braccia. «Aprite i cancelli» gridò furtivamente. «Siamo amici.»

Ci fu un confabulare sommesso sulle mura, e poi fu lanciato un richiamo a qualcuno in basso. Ma i cancelli rimasero chiusi. Slanter si guardò intorno freneticamente. Alle loro spalle, gli Gnomi si stavano nuovamente agitando.

«Chi siete?» chiese la voce sulla sommità delle mura.

«Aprite i cancelli, pazzi!» rispose Slanter, spazientito.

Helt si fece subito avanti, mettendosi al fianco dello Gnomo. «Callahorn!» mormorò con voce rauca.

Dietro di loro, un coro di ululati si alzò dalle file degli Gnomi. Il gioco era finito. I due schizzarono verso le mura della fortezza, chiamando a gran voce i Nani. Correvano all'impazzata verso i cancelli rinforzati col ferro, lanciandosi disperate occhiate alle spalle. Un'intera fila di Gnomi Cacciatori era lanciata al loro inseguimento, le torce che oscillavano violentemente, mentre grida di rabbia erompevano dalle loro gole. Lance e frecce sibilarono attraverso il buio.

«Ehi, voi, lassù, aprite, ombre, accidenti...!» urlò Slanter.

Bruscamente i cancelli oscillarono e si spalancarono e delle mani si protesero per tirarli dentro. Un attimo dopo erano all'interno della fortezza, e i cancelli si richiudevano fragorosamente dietro di loro mentre un altro coro di urla furibonde risuonava nella notte. Furono gettati per terra, e circondati da una selva di lance dalle punte di ferro.

Slanter scosse la testa, disgustato, e lanciò un'occhiata a Helt. «Spiegagli tutto, uomo della Frontiera» borbottò. «Anche se volessi, non credo che ce la farei.»

La caduta di Jair Ohmsford verso il Cillidellan fu lunga. Precipitava, una minuscola macchia di oscurità contro il profondo grigio bluastro del cielo notturno, sentendosi svuotare, e il fragore del vento gli riempiva le orecchie. In basso, sotto di lui, le acque increspate del lago scintillavano, punteggiate dalle luci cremisi riflesse dai fuochi degli Gnomi, e, tutto intorno,

la vasta distesa delle montagne e delle rupi che circondavano Capaal turbinava davanti ai suoi occhi velati. Il tempo sembrava essersi fermato, e aveva la sensazione che non avrebbe mai smesso di cadere.

Poi ci fu un urto violento, mentre infrangeva la superficie del lago e affondava nelle sue acque fredde, scure. Con sconvolgente subitaneità, il respiro lasciò i suoi polmoni, e tutto il suo corpo fu intorpidito dallo shock. Freneticamente cercò di emergere dalle tenebre gelide che gli si chiudevano intorno, consapevole soltanto del bisogno di raggiungere la superficie per poter respirare. Il calore del suo corpo si era dileguato in pochi secondi, e si sentiva premere verso il basso da una forza schiacciante, così terribile che minacciava di spaccarlo in due. Si sforzava disperatamente di risalire. Luci gli danzavano davanti agli occhi e i suoi arti sembravano essere improvvisamente diventati di piombo. Debolmente, cercò di resistere a quella forza che lo attirava verso il basso, perso in un meandro di vortici oscuri.

Un attimo dopo, tutto gli scivolò via.

Ebbe un sogno lungo, interminabile: sensazioni e sentimenti sconnessi e tempi e luoghi che ricordava ma che erano anche, in un certo senso, nuovi. Onde di suoni e movimenti lo portavano attraverso paesaggi da incubo e le visioni, tanto familiari, delle foreste della Valle, attraverso vortici di acqua fredda e nera dove la vita si aggrovigliava in volti e forme non collegati fra loro, ma liberi e disgiunti. C'era Brin, che veniva e se ne andava in brevi apparizioni, una forma distorta in cui la realtà si univa all'inganno e che supplicava comprensione. Le parole provenivano da cose deformi e senza vita, eppure sembrava la voce di sua sorella a pronunciare quelle parole, chiamandolo, chiamandolo...

Poi Garet Jax lo teneva, le braccia strette intorno al suo corpo, la sua voce un sussurro di vita in un luogo oscuro. Jair fluttuava, le acque lo sorreggevano, e il suo volto si rivolse al cielo nella notte nuvolosa. Ansimante, cercò di parlare, ma non ci riuscì. Si svegliò di nuovo, ritornato dal luogo in cui era precipitato, eppure non completamente consapevole di quello che gli era successo o di dove fosse ora. Veleggiava dentro e fuori dall'oscurità, riemergendo ogni volta che cominciava a scivolare troppo lontano, in modo che il suono e il colore e il sentimento che significavano vita potevano riafferrarlo.

Poi, lo afferrarono anche mani, che lo tirarono fuori dalle acque e dall'oscurità, adagiandolo finalmente sulla terra. Sentiva un borbottio rauco, voci frammentate che scivolavano attraverso la sua mente come foglie in ba-

lia del vento. Socchiuse gli occhi: Garet Jax era chino su di lui, il magro volto bruno bagnato e teso per il freddo, i capelli biondi incollati alla testa.

«Jair, mi senti? Va tutto bene. Sei in salvo, ora!»

Altre facce fecero capolino: facce tozze di Nani, gravi e risoluti, che scrutavano la sua. Deglutì, tossì e farfugliò qualcosa.

«Non sforzarti di parlare» consigliò uno con fare burbero. «Riposa.»

Lui annuì. Lo avvolsero in coperte, lo sollevarono e cominciarono a portarlo via.

«Abbiamo raccolto un po' di gente questa notte» fece un'altra voce, ridacchiando.

Jair cercò di voltarsi verso quest'ultima, ma non riusciva a capire da che parte provenisse. Si lasciò sprofondare nel calore delle coperte, cullato dalle braccia che lo trasportavano con precauzione.

Un attimo dopo era addormentato.

XIX

Era mezzogiorno del giorno successivo quando Jair si svegliò di nuovo. Forse non si sarebbe svegliato nemmeno allora se qualcuno non lo stesse scuotendo senza molti riguardi e gli sussurrasse con voce rauca all'orecchio: «Svegliati, ragazzo! Hai dormito abbastanza. Forza, svegliati!».

A malincuore, si agitò fra le coperte, si mise supino e si strofinò gli occhi assonnati. Una luce grigia filtrava attraverso una finestrina angusta accanto alla sua testa, costringendolo a socchiudere gli occhi.

«Forza, il giorno è quasi finito! Sono rimasto chiuso qua dentro tutto il tempo, grazie a te!»

Jair si guardò intorno per cercare chi aveva parlato: una robusta figura familiare a un lato del letto. «Slanter?» mormorò, incredulo.

«E chi altri dovrebbe essere?» fece l'altro.

Jair sbatté le palpebre. «Slanter?»

Improvvisamente gli eventi della notte precedente tornarono alla sua mente in una marea di immagini: la fuga dagli Gnomi nelle montagne intorno a Capaal; la separazione della compagnia; la lunga caduta nel Cilli-dellan con Garet Jax, e il loro successivo salvataggio a opera dei Nani. Va tutto bene adesso, gli aveva sussurrato il Maestro d'Armi. Sbatté di nuovo le palpebre. Ma Slanter e gli altri...

«Slanter!» esclamò, ora completamente sveglio. In gran fretta, si tirò su. «Slanter, sei vivo!»

«Certo che sono vivo! Ci mancherebbe!»

«Ma come...?» Jair lasciò la domanda in sospeso e lo afferrò ansiosamente per un braccio. «E gli altri? Che cosa ne è stato di loro? Stanno bene?»

«Calmati un po', eh?» Infastidito, lo Gnomo si liberò il braccio. «Stanno tutti bene e sono tutti qui, quindi smettila di preoccuparti. L'Elfo si è preso una freccia nella spalla, ma se la caverà. Per il momento sono io l'unico in pericolo. Perché sono chiuso dentro questa stanza con te, a morire di noia! Ora che ne diresti di scendere da quel letto, in modo da poter uscire tutti e due di qui?»

Jair non aveva sentito tutto quello che aveva detto lo Gnomo. Tutti stanno bene, si ripeteva. Tutti ce l'hanno fatta. Nessuno si era perduto, anche se era sembrato inevitabile che qualcuno finisse male. Tirò un profondo sospiro di sollievo. Improvvisamente gli tornò alla mente qualcosa che aveva detto il Re del Fiume Argento. Un tocco di magia per ciascuno di coloro che viaggeranno con te, aveva promesso il vecchio. Forza per il corpo, aveva concesso agli altri. Forse quella forza, quel tocco magico avevano permesso a ognuno di loro di sopravvivere alla notte scorsa.

«Alzati! Alzati!» Slanter stava praticamente saltando su e giù per l'impazienza. «Che cosa fai seduto lì?»

Jair buttò le gambe giù dal letto e si guardò intorno. Era una stanza piccola, dalle pareti formate da blocchi di pietra, arredata sommariamente con un letto, un tavolo e un paio di sedie; le pareti erano nude tranne che per un ampio arazzo araldico appeso alle travi del soffitto inclinato. Una seconda finestra si apriva in fondo alla parete lungo la quale si trovava il letto di Jair, e c'era un'unica porta di legno, chiusa, davanti a lui; in un angolo, un caminetto con una grata di ferro e una catasta di legna da ardere.

Diede un'occhiata a Slanter. «Dove siamo?»

Slanter lo guardò con aria di compatimento. «Dove possiamo essere, secondo te? Siamo dentro la fortezza dei Nani!»

Già, in quale altro luogo potevano trovarsi? pensò Jair, malinconicamente. Lentamente si alzò, soppesando le sue forze mentre si stiracchiava, e guardava incuriosito dalla finestra. Attraverso la fessura stretta, munita di sbarre, vide la superficie grigia, torbida del Cillidellan che scompariva in una nebbia densa, sotto nuvole basse. In lontananza, attraverso i varchi che si aprivano nella nebbia, vide guizzare i fuochi che ardevano lungo le sponde del lago.

I fuochi degli Gnomi.

Poi si accorse che tutto era insolitamente tranquillo. Si trovava nella fortezza di Capaal, la cittadella dei Nani costruita per proteggere le dighe e le chiuse che regolavano il flusso del Fiume Argento verso occidente, la cittadella che, il giorno prima, era assediata dalle armate degli Gnomi. Dov'erano ora? Come mai non stavano attaccando?

«Slanter, come procede l'assedio?» chiese rapidamente. «Come mai c'è questa pace?»

«Come vuoi che lo sappia?» ribatté l'altro. «Nessuno mi dice niente!»

«Be', cosa sta accadendo là fuori? Cosa hai visto?»

Slanter si tirò su di scatto. «Ma non hai sentito quello che ti ho detto? Che cosa c'è che non funziona?... le orecchie o qualcos'altro? Sono qui in questa stanza con te da quando ti hanno tirato fuori dal lago! Chiuso a chiave come un ladro comune! Ho salvato la pelle a quell'accidenti di Helt laggiù e cosa ottengo in cambio? Me ne devo stare tutto il tempo qua dentro con te!»

«Be', io...»

«Uno Gnomo è sempre uno Gnomo, ecco cosa pensano! Non si fidano di nessuno di noi! Così me ne sto qui, a fare la guardia mentre tu dormi tranquillo come un ghiro. Ho aspettato tutto il giorno che ti decidessi a svegliarti! Dormiresti ancora, scommetto, se non avessi perso del tutto la pazienza!»

Jair indietreggiò. «Perché non mi hai svegliato prima...»

«E come potevo!» esplose l'altro. «Come facevo a sapere che cosa avevi? Poteva essere qualsiasi cosa! Dovevo lasciarti riposare, per essere sicuro! Non potevo correre rischi, non è vero? Altrimenti quel diavolo nero del Maestro d'Armi mi avrebbe fatto frustare!»

Jair sorrise suo malgrado. «Calmati ora, ti prego.»

Lo Gnomo digrignava i denti. «Mi calmerò quando uscirai da quel letto e ti vestirai! C'è una guardia dietro quella porta per tenermi chiuso qua dentro! Ma se tu sei in piedi, forse la persuaderemo a lasciarci uscire! Allora potrai divertirti anche tu!»

Stringendosi nelle spalle, Jair si tolse la camicia da notte che gli avevano infilato addosso e cominciò a indossare i vecchi indumenti. Era piacevolmente sorpreso di aver ritrovato lo Gnomo loquace come sempre, anche se, per il momento almeno, si era limitato a fare una tirata contro di lui. Sembrava proprio il vecchio Slanter di un tempo, il chiacchierone che lo aveva catturato quella prima notte fra le montagne... il tipo al quale Jair aveva finito con l'affezionarsi. Non capiva bene come mai ora avesse deci-

so di uscire dal suo guscio, ma era felice di avere di nuovo la sua compagnia.

«Mi dispiace che ti abbiano rinchiuso qua dentro con me» azzardò dopo un istante.

«Fai bene a essere dispiaciuto» borbottò l'altro. «Mi hanno messo qui per vegliarti, sai? Devono aver pensato che funziono bene come bambinaia.»

«Credo che abbiano ragione» fece Jair, sorridendo.

L'occhiata che gli lanciò lo Gnomo lo fece voltare rapidamente, nascondendo i suoi sentimenti sotto una maschera di impassibilità. Ridacchiando fra sé, stava per prendere i suoi stivali, quando ricordò improvvisamente la sfera di cristallo e la Polvere d'Argento. Non aveva visto nessuna delle due mentre si vestiva. Non le aveva sentite nelle tasche. Il sorriso che gli era riaffiorato sul viso svanì. Si passò le mani addosso. Niente! Freneticamente frugò fra le coperte e le lenzuola, la camicia da notte, tutto quello che gli capitava a tiro. La sfera di cristallo e la Polvere d'Argento erano scomparse. Ripensò alla notte precedente, al lungo salto nel Cillidellan. Le aveva forse perse nel lago?

«Stai cercando qualcosa?»

Jair si irrigidì. Era stato lo Gnomo a parlare, in tono falsamente preoccupato. Jair si voltò. «Slanter, che ne hai fatto...?»

«Io?» l'interruppe l'altro rapidamente, con un'espressione di finta innocenza sulla faccia astuta. «La tua devota bambinaia?»

Jair era furibondo. «Dove sono, Slanter? Dove le hai messe?»

Ora fu lo Gnomo a sorridere. «Anche se tutto ciò è divertente, e ti assicuro che lo è, ho altro a cui pensare. Quindi, se cerchi il sacchetto e la sfera, ti dirò che li ha il Maestro d'Armi. Te li ha presi la notte scorsa quando ti hanno portato qui e ti hanno spogliato. Naturalmente non li avrebbe affidati a me.»

Incrociò le braccia sul petto, soddisfatto. «Ora, facciamola finita. Oppure hai bisogno che ti aiuti anche a vestirti?»

Jair avvampò, finì di vestirsi, poi silenziosamente si avvicinò alla porta di legno e bussò. Quando la porta si aprì, informò il Nano di guardia che desiderava uscire. Accigliato, quello gli rispose di starsene tranquillo, lanciò un'occhiata sospettosa a Slanter, e chiuse la porta con decisione.

Anche se erano sempre più incuriositi dall'assenza di ogni scontro all'esterno ed erano impazienti di sapere come andavano le cose in generale, dovettero aspettare un'ora piena prima che la porta si riaprisse e il Nano di

guardia facesse loro finalmente segno di seguirlo. Lasciata in gran fretta la stanza, imboccarono un corridoio senza finestre sul quale si affacciavano dozzine di porte simili a quella che avevano appena varcato, salirono per una serie di scale, ed emersero sui bastioni che davano sulle acque torbide del Cillidellan. Dal lago giungeva qualche debole spruzzo portato dal vento, l'aria di mezzogiorno era gelida e pesante. Anche qui regnava una strana quiete, carica di un senso d'attesa, tutto era ammantato di nebbia e strati di nuvole basse incombevano sopra le montagne che proteggevano le chiuse e le dighe. Sentinelle nane pattugliavano le mura, scrutando vigili la nebbia. Non c'era segno delle armate degli Gnomi, tranne il guizzo lontano dei fuochi, macchie rossastre di luce nel grigiore.

Il Nano li fece scendere dai bastioni in un ampio cortile che si estendeva lungo la parte centrale della diga superiore, ai bordi del Cillidellan. A nord e a sud, le torri e i parapetti della fortezza si levavano contro il cielo plumbeo, scomparendo nella nebbia. Quel giorno la cittadella, ammantata di bruma e penombra, aveva un aspetto irreale, spettrale; sembrava un'immagine emersa da un sogno che si sarebbe dissolta al risveglio. Pochi Nani si aggiravano da quelle parti, il vasto cortile era quasi deserto. A intervalli regolari trombe di scale si aprivano nella pietra... tunnel neri che, immaginò Jair, dovevano scendere fino ai meccanismi interni delle chiuse.

Avevano quasi attraversato il cortile vuoto quando un grido li fece fermare, ed Edain Elessedil corse loro incontro. Con un ampio sorriso, il braccio e la spalla feriti avvolti in pesanti bendaggi, andò subito da Jair e gli tese la mano.

«Sano e salvo nonostante tutto, Jair Ohmsford!» Mise il braccio buono intorno alle spalle dell'altro, mentre si voltavano per seguire la loro guida taciturna. «Stai meglio, spero?»

«Molto meglio» rispose Jair, sorridendo. «E la tua spalla?»

«Soltanto una graffiatura. Un po' rigida e niente di più. ma che notte! Abbiamo avuto una bella fortuna a uscirne tutti vivi! E lui, poi...» indicò Slanter, che li seguiva a un passo di distanza. «La sua fuga è stata veramente miracolosa! Ti ha raccontato?»

Jair scosse la testa e l'Elfo prontamente lo informò di tutto quello che era accaduto a Slanter e a Helt la notte prima, durante la loro angosciosa passeggiata attraverso l'accampamento nemico. Jair ascoltava con crescente stupore, girandosi più volte a guardare lo Gnomo. Sotto una maschera di studiata indifferenza, Slanter sembrava un po' imbarazzato da tutte quelle attenzioni.

«Era la soluzione più semplice» borbottò quando l'espansivo Elessedil ebbe finito il suo resoconto. Jair fu abbastanza accorto da non fare alcun commento.

La loro guida li portò su per una scala fino ai bastioni sul lato nord, poi attraverso una serie di porte a due battenti fino a un atrio con molte piante e alberi, che crescevano da uno strato, ovviamente trapiantato, di terra nera, protetti da vetrate, sotto il cielo aperto. Anche qui, in mezzo alle montagne, i Nani portavano con sé qualcosa della loro patria, pensò ammirato Jair.

Oltre i giardini c'era una terrazza con tavoli e panchine.

«Aspettate qui» ordinò il Nano e li lasciò.

Quando se ne fu andato, Jair si volse nuovamente a Edain. «Come mai oggi non si combatte, Principe? Che cosa stanno combinando le armate degli Gnomi?»

Edain Elessedil scosse la testa. «Nessuno sembra capire cosa sia successo. È da quasi una settimana che assediano le chiuse e le dighe. Ogni giorno, gli Gnomi attaccavano la fortezza dai due lati. Ma oggi, niente. Si sono radunati dietro le loro linee di assedio e ci guardano... nient'altro. Sembra che aspettino qualcosa.»

«Questa faccenda non mi piace» borbottò Slanter.

«Nemmeno ai Nani» confermò Edain. «Sono stati mandati messaggeri a Culhaven, ed esploratori sono scesi nei tunnel sotterranei che conducono fin dietro le linee degli Gnomi per vigilare.» Esitò, poi lanciò un'occhiata a Jair. «Anche Garet Jax è laggiù.»

Jair sobbalzò. «Lui? Perché? Perché è andato?»

«Non lo so.» L'Elfo scosse lentamente la testa. «Non mi ha detto nulla. Non credo che ci abbia lasciati. Penso che sia semplicemente andato a dare un'occhiata. Si è portato dietro Helt.»

«È andato in esplorazione per conto proprio» fece Slanter, corrucciato. «Tipico da parte sua.»

«Chi può dire?» L'Elfo tentò un rapido sorriso. «Il Maestro d'Armi è molto riservato, Slanter.»

«Le sue intenzioni, i suoi piani sono oscuri» borbottò lo Gnomo, quasi fra sé.

Rimasero in silenzio per qualche momento, senza guardarsi, assorti nelle proprie personali ipotesi sulle azioni di Garet Jax. Slanter gli aveva detto, ricordò Jair, che la sfera di cristallo e la 'Polvere d'Argento erano ora nelle mani del Maestro d'Armi. E ciò significava che, se gli fosse accaduto qual-

cosa, la magia del Re del Fiume Argento sarebbe andata perduta, e anche l'unica sua possibilità di aiutare Brin.

Il rumore della porta che si apriva li fece voltare, e Foraker uscì dalla fortezza. Si avvicinò rapidamente e li salutò entrambi con una stretta di mano.

«Ti sei riposato, Ohmsford?» chiese, burbero, e Jair annuì. «Bene. Ho chiesto di portarci la cena qui sulla terrazza. Perché non scegliamo una tavola e sediamo?»

Si avvicinò alla tavola più vicina, e gli altri tre lo raggiunsero. Gli alberi e i cespugli dei giardini rendevano ancora più cupa l'atmosfera grigia di quel tardo pomeriggio, così furono accese delle candele. Qualche attimo dopo fu portato un pasto a base di carne, formaggio, pane, minestra e birra, e cominciarono a mangiare. Jair fu sorpreso di scoprire quanto fosse affamato.

Quando ebbero finito, Foraker si scostò dalla tavola e cominciò a frugarsi nelle tasche. «Ho qualcosa per te.» Lanciò una breve occhiata a Jair. «Aha, eccoli qua.»

Teneva in mano il sacchetto della Polvere d'Argento e la sfera di cristallo appesa alla sua catena d'argento. Li spinse attraverso il tavolo verso Jair. «Garet mi ha incaricato di darteli. Di tenerli al sicuro finché ti svegliavi. Devo anche trasmetterti un suo messaggio. Mi ha detto di dirti che hai mostrato del fegato la notte scorsa.»

Il ragazzo avvampò per la sorpresa, e provò un improvviso, intenso senso di orgoglio. Guardò imbarazzato Edain Elessedil e Slanter, poi di nuovo il Nano.

«Dov'è, ora?» balbettò.

Foraker alzò le spalle. «È andato con l'uomo della Frontiera a esplorare un passaggio che ci porterà fuori della fortezza dietro le linee nemiche a nord. Vuole assicurarsi che non ci siano pericoli prima di farci passare tutti. Partiamo domani al tramonto. Non possiamo aspettare di più; l'assedio può andare avanti per mesi. Siamo rimasti rinchiusi qua dentro fin troppo per i suoi gusti.»

«Qualcuno lo è stato più degli altri» ringhiò Slanter in tono pesantemente allusivo.

Foraker si voltò verso di lui, aggrottando la fronte. «Abbiamo garantito per te, Gnomo... tutti noi che siamo partiti insieme da Culhaven. Per Radhomm, che comanda questa guarnigione, la nostra parola è sufficiente. Ma ci sono altri, fra queste mura, che la pensano diversamente... gente che

ha perso persone care e amici, uccisi dagli Gnomi che assediano Capaal. Per loro, le nostre rassicurazioni potrebbero non bastare. Ti hanno tenuto rinchiuso solo per proteggerti. Che tu lo creda o no, la tua sicurezza ci sta a cuore... particolarmente al giovane Ohmsford.»

«Posso badare a me stesso» borbottò cupo Slanter. «E non ho bisogno che nessuno si preoccupi per me... soprattutto questo ragazzo.»

Foraker si irrigidì. «Bene a sapersi!» scattò.

Slanter si richiuse nel silenzio. Si ritira di nuovo in se stesso, pensò Jair; si isola da tutto quello che gli succede intorno. Soltanto quando è solo con me sembra disposto a uscire da quel guscio protettivo. Soltanto allora sembra ritornare almeno in parte il vecchio Slanter. Per il resto del tempo è un estraneo, un solitario per sua scelta, che rifiuta il ruolo di membro della nostra piccola compagnia.

«Era arrivato il nostro messaggio» stava chiedendo Edain a Foraker «sulla distruzione del ponte sul Cuneo?»

«Sì.» Il Nano allontanò da Slanter il suo sguardo cupo. «Il tuo piano era ben congegnato, Principe. Se avessimo conosciuto meglio le dimensioni di questo assedio e l'esercito che lo conduce, avremmo potuto cercare di fuggire.»

«Allora siamo in pericolo qui?»

«No, la fortezza è sicura. I magazzini sono abbastanza riforniti da sopportare un assedio di mesi, se necessario. E nessun esercito può scatenare un'offensiva con tutte le sue forze, essendo le montagne così vicine. I pericoli per noi sono in agguato al di fuori di queste mura, quando riprenderemo il viaggio verso nord.»

Al suo fianco, Slanter borbottò qualche parola incomprensibile e prosciugò il suo boccale di birra. Foraker lanciò un'occhiata allo Gnomo e la sua faccia barbuta si fece tesa. «Nel frattempo, c'è una cosa da fare... e ce ne occuperemo tu e io, Gnomo.»

Slanter alzò gli occhi, all'erta. «Che cosa dobbiamo fare, Nano?»

La faccia di Foraker si incupì ulteriormente, ma la sua voce rimase calma. «C'è qualcuno fra queste mura che pretende di conoscere bene il castello delle Mortombre... meglio di chiunque altro. Se ciò è vero, potrebbe esserci di grande utilità.»

«Se è vero, non avete più bisogno di me!» replicò Slanter. «Che cosa c'entro io?»

«Bisognerà prima verificare la veridicità di quello che afferma» proseguì cauto Foraker. «Tu sei l'unico che possa farlo.»

«Io?» Lo Gnomo uscì in una risata senza allegria. «Vi fidereste di me fino a questo punto? Perché mai dovrei dirvi se quello che vi raccontano è vero oppure no? Perché dovrei farlo? Oppure pensate di mettermi alla prova? Questo mi sembra più probabile. Tanto, credereste forse alla mia parola contro quella di un altro?»

«Slanter!» lo ammonì Jair, assalito da una vampata di collera e delusione.

«Sei tu che non hai fiducia in noi» aggiunse Edain in tono fermo.

Slanter fu sul punto di ribattere, poi ci ripensò e tacque.

Allora Foraker parlò, con voce bassa, risentita. «Se avessi pensato di metterti alla prova, non avrei scelto quel tipo.»

Il silenzio cadde sulla tavola. «Chi è?» chiese infine Slanter.

«Un Mwellret» rispose il Nano aggrottando la fronte.

Slanter si irrigidì. «Un Mwellret?» ringhiò. «Una lucertola?»

Lo disse con tanta ripugnanza che Jair Ohmsford e Edain Elessedil si guardarono l'un l'altro, stupiti. Nessuno dei due aveva mai visto un Mwellret. E non ne aveva mai sentito parlare prima d'ora. Vedendo come aveva reagito lo Gnomo soltanto a sentir nominare quella creatura, si chiesero se non sarebbe stato meglio ignorarne l'esistenza.

«Una delle pattuglie di Radhomm lo ha trovato vicino alla sponda del lago uno o due giorni prima dell'assedio» proseguì Foraker, gli occhi fissi in quelli di Slanter. «Era più morto che vivo quando lo hanno tirato fuori. Ha farfugliato che le Mortombre lo hanno cacciato via dalle Montagne del Corvo. Ha detto che conosce dei modi per distruggerle. La pattuglia lo ha portato qui. Non hanno avuto il tempo di liberarlo prima dell'assedio.» Fece una pausa. «Finora, non c'era alcuna possibilità di verificare se quello che ha da dire è vero».

«Vero!» Slanter sputò. «Le lucertole non sanno nemmeno cosa sia la verità!»

«Può darsi che dica la verità, proprio per vendicarsi di coloro che lo hanno maltrattato. Noi possiamo offrirgli la possibilità di vendicarsi... una specie di baratto. Pensaci bene. Lui deve conoscere i segreti delle Montagne del Corvo e di Graymark. Un tempo viveva fra quelle montagne. Quel castello era suo.»

«Nulla è mai stato suo!» Slanter balzò dalla sedia, avvampando per la collera. «Si sono prese tutto, quelle lucertole! Hanno costruito il loro castello sulle ossa della mia gente! Hanno ridotto in schiavitù le tribù gnome che vivevano sulle montagne, usando la magia nera come gli Spiriti! Sono

dei diavoli! Preferirei tagliarmi la gola da solo piuttosto che fidarmi di loro per un solo istante.»

Jair pensò che fosse il caso di intervenire, e si alzò anche lui. «Slanter, cosa...?»

«Un attimo, Ohmsford» lo interruppe subito Foraker, alzando il volto fiero verso Slanter. «Gnomo, nemmeno io mi fido dei Mwellret. Ma se questo può esserci di aiuto, usiamolo. Il nostro compito è già abbastanza difficile. E se scopriamo che il Mwellret mente... bene, sappiamo cosa farne.»

Furente, Slanter fissò il tavolo davanti a sé per un attimo, senza parlare, poi lentamente sedette. «È uno spreco di tempo. Andate senza di me. Usa il tuo discernimento, Foraker.»

Il Nano si strinse nelle spalle. «Pensavo che preferissi essere d'aiuto piuttosto che restare sotto chiave. Credevo ne avessi abbastanza.» Si interruppe, osservando gli occhi scuri dello Gnomo alzarsi subito per cercare i suoi. «Inoltre, il mio discernimento non mi servirà a stabilire se il Mwellret dice la verità. Tu sei l'unico che possa aiutarci a capirlo.»

Per un attimo nessuno parlò. Gli occhi di Slanter erano ancora fissi in quelli di Foraker. «Dov'è ora il Mwellret?» chiese infine.

«In un magazzino che abbiamo adibito a cella per lui» rispose Foraker. «Non esce mai, nemmeno per camminare. Non gli piacciono l'aria e la luce.»

«Diavolo nero!» borbottò lo Gnomo. Poi sospirò. «Va bene. Andiamo, tu e io.»

«Anche questi due, se vogliono.» Foraker indicò Jair e Edain.

«Io vengo» annunciò subito Jair.

«Anch'io» fece il Principe elfo.

Foraker si alzò e annuì. «Allora vi ci porterò subito.»

XX

Scesero dai giardini della terrazza per inoltrarsi nelle viscere delle chiuse e delle dighe di Capaal. Dalla luce grigia di un pomeriggio che stava rapidamente avvicinandosi al crepuscolo, passarono nell'oscurità di scale e tunnel tortuosi che affondavano nella pietra e nel legno. Le ombre si addensavano intorno alle piccole pozze di luce nebulosa emanata dalle fiamme delle lampade a olio che oscillavano da staffe di ferro. L'aria chiusa entro la roccia massiccia della diga era umida e stantia. Nel silenzio che

pervadeva i livelli inferiori, si sentiva il fragore lontano dell'acqua che scorreva attraverso le chiuse e il basso clangore metallico di grandi ruote e leve. Man mano che scendevano, i quattro vedevano sfilare una serie di porte chiuse; avevano la sensazione che una bestia si nascondesse da qualche parte, e si agitasse in risposta al rumore delle chiuse e dei loro meccanismi, una bestia in gabbia che aspettava il momento propizio per scappare.

Pochi erano i Nani a questi livelli della fortezza. Come popolo delle foreste che era sopravvissuto alle Grandi Guerre scavando tunnel nella terra, i Nani erano da tempo emersi dalla loro prigione sotterranea per vivere di nuovo nel sole e, da quel momento, avevano giurato di non tornare mai più nelle viscere della terra. Il loro orrore per il buio e i luoghi chiusi era noto fra la gente delle altre razze, ed era con parecchio disagio che riuscivano a sopportare tali situazioni. Le chiuse e le dighe di Capaal erano indispensabili alla loro esistenza, di importanza vitale nel regolare il flusso del Fiume Argento verso la loro terra a occidente, e così accettavano di sacrificarsi... ma mai per molto tempo e mai più del necessario. I brevi turni di controllo al meccanismo che avevano costruito per i loro scopi erano seguiti da frettolosi ritorni al mondo della luce e dell'aria.

Le poche facce che i quattro incontrarono mentre scendevano avevano infatti un'espressione di stoica sopportazione, che appena mascherava una invincibile avversione per quel compito estremamente sgradevole.

Anche Elb Foraker ne mostrava qualche traccia, benché sembrasse sopportare bene il suo disagio. La sua faccia fiera, barbuta, guardava sempre davanti a sé mentre avanzava nel meandro di corridoi e scale, e la sua figura solida era eretta e decisa mentre guidava i suoi compagni attraverso l'oscurità e le brevi isole di luce verso il magazzino ancora più in basso. Durante il percorso, raccontò a Jair e Edain Elessedil la storia dei Mwellret.

Erano una specie di Troll, spiegò. I Troll erano sopravvissuti alle Grandi Guerre sulla superficie della terra, esposta ai terribili effetti delle energie scatenate da quei conflitti. Quelli che un tempo erano stati uomini e donne avevano subito una mutazione, che aveva modificato la loro forma, la loro pelle e i loro organi corporei adattandoli alle spaventose condizioni determinate dalle Grandi Guerre sopra quasi tutto il globo. I Troll del Nord erano sopravvissuti fra le montagne, diventando forti ed enormi, e la loro pelle si era indurita fino ad assumere l'aspetto di ruvida corteccia d'albero. I Mwellret, invece, erano i discendenti di uomini che avevano cercato di sopravvivere nelle foreste, trasformate, a causa delle Grandi Guerre, in ac-

quitrini dalle acque avvelenate e dalla vegetazione malata. Assumendo le caratteristiche di creature che meglio potevano sopravvivere nelle paludi, i Mwellret erano diventati simili a rettili. Quando Slanter li chiamava lucertole, descriveva il loro aspetto attuale... al posto della pelle avevano ora delle scaglie, le gambe e le braccia erano diventate corte e artigliate, e i corpi si erano fatti flessibili come quelli dei serpenti.

Ma c'era un'ulteriore, e più importante differenza, fra i Mwellret e le altre specie di Troll che occupavano gli angoli più oscuri delle Quattro Terre. Le fasi del loro ritorno alla civiltà erano state più rapide, e caratterizzate da una strana e spaventosa capacità di cambiare forma. Come ai Troll, la sopravvivenza aveva richiesto loro uno sforzò) spaventoso; nell'apprenderne i segreti avevano subito una trasformazione fisica che li metteva in grado di cambiare forma con la stessa facilità dell'argilla. Non ancora progrediti nella loro arte al punto da poter mascherare le caratteristiche fondamentali, erano in grado di accorciare o allungare tutte le parti del corpo e plasmarsi in modo da adattarsi a qualsiasi caratteristica dell'ambiente in cui capitavano. Si sapeva poco sul modo in cui ciò avveniva. Bastava sapere che era possibile e che i Mwellret erano le uniche creature dotate di questa prerogativa.

Oltre i confini dell'Est pochi erano al corrente della loro esistenza, perché erano un popolo solitario e isolato che raramente si azzardava a uscire dal suo rifugio nel cuore dell'Anar. Nessun Mwellret si era fatto sentire all'epoca dei Consigli delle Razze. Nessun Mwellret aveva combattuto nelle Guerre delle Razze. Ritirati nella loro patria oscura, fra foreste, acquitrini e montagne desolate, si erano tenuti in disparte.

Tranne che con gli Gnomi. A un certo momento dopo il Primo Consiglio di Paranor, oltre mille anni prima, i Mwellret erano emigrati dai loro acquitrini e dalle loro montagne impervie verso i boschi delle Montagne del Corvo. Lasciato il fetido e umido pantano delle pianure alle creature con cui l'avevano diviso dalla distruzione del vecchio mondo, i Mwellret si erano spostati verso le foreste sulle alture abitate da tribù sparse di Gnomi. Popolo superstizioso, gli Gnomi erano rimasti terrorizzati da quelle creature che potevano cambiare forma e sembravano padroneggiare elementi della magia nera riportata in vita dall'avvento dei Druidi. Col tempo, i Mwellret avevano cominciato ad approfittare di quella paura e ad affermare la loro autorità sulle tribù stanziate entro le Montagne del Corvo. Avevano assunto il ruolo di capi, riducendo in schiavitù gli Gnomi.

Dapprima, gli Gnomi avevano opposto resistenza a quelle creature - le

lucertole, come le chiamavano - ma dopo un po' ogni resistenza era cessata. Non erano abbastanza forti né organizzati per combatterle, e alcuni terrificanti esempi di quello che sarebbe accaduto a chi non si fosse sottomesso lasciarono un segno indelebile sugli altri.

Sotto la direzione dei Mwellret, fu costruita la fortezza di Graymark, una enorme cittadella dalla quale le lucertole governavano le tribù che abitavano lì intorno. Col passare degli anni, le Montagne del Corvo caddero interamente sotto il loro dominio. I Nani al sud e le tribù gnome al nord e all'ovest stavano alla larga da quelle montagne; i Mwellret, a loro volta, non mostravano alcuna propensione ad avventurarsi oltre i confini della patria che avevano recentemente adottato. Con la venuta del Signore degli Inganni nella Seconda Guerra delle Razze, corse voce di un patto fra lui e le lucertole: queste avrebbero offerto diversi sudditi gnomi perché servissero il Signore delle Tenebre... ma non vi fu mai nessuno che potesse provarlo.

Poi, dopo la conclusione dell'abortita Terza Guerra delle Razze -quella durante la quale Shea Ohmsford era andato alla ricerca della magica Spada di Shannara e il Signore degli Inganni era stato distrutto - i Mwellret cominciarono inaspettatamente a estinguersi, falciati dalla vecchiaia e dalla malattia, mentre poche erano le nascite. Man mano che le loro schiere diminuivano, declinava anche il loro dominio sulle tribù gnome delle Montagne del Corvo. Poco a poco, il loro piccolo impero crollò finché rimase limitato a Graymark e alle poche tribù superstiti in quella regione del mondo.

«E ora sembra che anche quei pochi siano stati ricacciati negli acquitrini da cui si sono formati» concluse Foraker. «Per quanto grande fosse il loro potere, non bastava certo a tener testa agli Spiriti. Come gli Gnomi che dominavano, sarebbero caduti anch'essi in schiavitù, se fossero rimasti fra quelle montagne.»

«Meglio sarebbe stato se li avessero cancellati dalla faccia della terra!» interloquì Slanter con rabbia. «Non si meritano altro!»

«Possiedono veramente il potere della magia nera?» chiese Jair.

Foraker si strinse nelle spalle. «Non ho mai visto niente del genere. La loro magia consiste nel cambiare forma, credo. Ah, vi sono voci sul modo in cui influenzano gli elementi: il vento, l'aria, il fuoco e l'acqua. Forse c'è una parte di verità in tutto ciò, semplicemente perché sono arrivati a capire come gli elementi reagiscono a certe cose. Ma per lo più si tratta soltanto di superstizioni.»

Slanter borbottò qualcosa di inintelligibile e lanciò un'occhiata eloquente

a Jair, dalla quale si deduceva che non era in completo accordo col Nano.

«Tu sarai al sicuro, Ohmsford.» Foraker sorrise con aria grave, inarcando le scure sopracciglia. «Se fosse tanto stupido da usare la magia fra queste mura, cadrebbe morto in un batter d'occhio!»

Davanti a loro, il corridoio si illuminò improvvisamente; i quattro si avvicinarono a un passaggio che lo intersecava; una fila di porte si affacciava alla loro destra. Un paio di sentinelle montavano la guardia davanti a quella più vicina. Occhi duri si voltarono verso di loro. Foraker li salutò brevemente e ordinò di aprire la porta. Le sentinelle si scambiarono un'occhiata, alzando le spalle.

«Prendete questa» disse la prima, porgendo a Foraker una lampada a olio. «La lucertola non vuole nemmeno un filo di luce.»

Foraker accese la lampada avvicinandola allo stoppino di un'altra appesa accanto alla porta, poi diede un'occhiata ai suoi compagni. «Siamo pronti» disse alle sentinelle.

Fecero scorrere chiavistelli e sollevarono una sbarra trasversale. Con un gemito sinistro, la porta rinforzata col ferro si aprì nella totale oscurità. Foraker entrò in silenzio, seguito dagli altri tre a un passo di distanza. Man mano che il debole cerchio di luce della lampada a olio penetrava nell'oscurità, si delineavano i contorni gibbosi di ceste, casse da imballaggio e sacchi di provviste. Il Nano e i suoi compagni si fermarono.

Dietro di loro la porta si richiuse rumorosamente.

Jair si guardò intorno con apprensione. Un fetore terribile ristagnava lì dentro, un fetore che sussurrava di cose immonde, moribonde. Tutto intorno alla piccola luce le ombre si stendevano su ogni cosa, profonde e silenziose.

«Stige?» Foraker pronunciò il nome a bassa voce.

Per un lungo istante non vi fu risposta. Poi, fra le ombre alla loro sinistra, in un angolo fra cassette e provviste, qualcosa si agitò, infrangendo il silenzio.

«Chi è?» sibilò.

«Foraker» risposte il Nano. «Sono venuto a parlarti. Radhomm ti aveva mandato a dire che sarei venuto.»

«Sssì!» La voce raspava come una catena trascinata sulla pietra. «Parla pure, Nano.»

Qualcosa si mosse fra le ombre... un'ombra enorme, ammantata, simile alla morte. Accanto ai secchi, apparve una sagoma, vaga e indistinta. Jair fu assalito da un'improvvisa, travolgente ripugnanza per quell'essere che si

trovava là. Sta' calmo, lo ammonì una voce dentro di lui. Non parlare!

«Piccola gente» mormorò la voce gelida. «Nano, Elfo e Gnomo. Non dovete ssspaventarvi, piccola gente. Avvicinatevi.»

«Avvicinati tu» sbottò Foraker, spazientito.

«Sss! Non mi piace la luce. Ho bisogno del buio!»

Foraker alzò le spalle. «Allora restiamo tutti dove siamo.»

«Sssì!» fece l'altro.

Jair lanciò una rapida occhiata a Slanter. La sua faccia rugosa era contorta in una maschera di odio e avversione, e sudava. Sembrava che dovesse scoppiare da un momento all'altro. Anche Edain Elessedil doveva aver visto quell'espressione, perché all'improvviso passò davanti a Jair e Foraker e si mise, con aria quasi protettiva, al fianco dello Gnomo sconvolto.

«Va tutto bene» borbottò Slanter con voce quasi impercettibile, agitando davanti a sé una mano, come per dissipare l'oscurità.

Poi, bruscamente, il Mwellret avanzò fino a limite della luce, una sagoma alta, ammantata che sembrò materializzarsi dalle ombre. Fondamentalmente di forma umana, camminava eretto sulle due potenti gambe posteriori, curve e muscolose. Le braccia si protendevano annaspando nel buio e al posto di pelle e peli aveva soltanto uno strato di dure scaglie grigie che terminava in artigli ricurvi. La testa del Mwellret, entro il cappuccio, si voltò verso di loro: il muso da rettile si sollevò alla luce, ricoperto di scaglie e con un'ampia apertura che rivelava file di denti aguzzi e una lingua da serpente. Le narici si allargavano all'estremità del muso schiacciato; più in alto, quasi nascosti nell'ombra del cappuccio, scintillavano le due fessure degli occhi verdi.

«Ssstige sssa perché sssiete venuti, piccola gente» sibilò lentamente il mostro. «Lo sssa bene.»

Ci fu una pausa di silenzio. «Graymark» disse infine Foraker.

«Le Mortombre» sussurrò l'altro. «Ssstige sssa. Gli Ssspiriti che dissstruggono. Venuti fuori dal pozzo, dal buco nero del Maelmord. Dalla morte! Sssalgono fino alla Sssorgente del Cielo per avvelenare il Fiume Argento. Avvelenano la terra. La dissstruggono! Venuti a Graymark, per fare il male. Vengono per cacciarci dalle nostre case. Per gettarci in ssschiavitù.»

«Tu eri presente?» chiese Foraker.

«Visssto tutto! Le Mortombre escono dal buio, ci cacciano via e prendono quello che è nossstro. Troppo forti per noi! Fuggire! Alcuni di noi dissstrutti!»

Improvvisamente Slanter sputò nell'oscurità, borbottando mentre faceva un passo indietro e dava un calcio contro il pavimento di pietra.

«Resssta!» sibilò all'improvviso il Mwellret, con un inconfondibile tono di comando. Slanter alzò di scatto la testa. «Gli Gnomi non devono avere paura di noi. Noi siamo stati amici... a differenza di quello che è accaduto con gli Ssspiriti. Gli Ssspiriti dissstruggono tutto quello che vive perché non sono vita. Sono cose della morte! La magia nera regna. Tutte le terre cadranno nelle loro mani.»

«Ma tu sai come distruggerle!» incalzò Foraker.

«Sss! Graymark è nossstro! Gli Ssspiriti invadono la nostra casa! Sssi credono al sssicuro perché non ci sssiamo più... ma hanno torto. Ci sono modi per arrivare da loro! Modi che non conossscono!»

«Passaggi segreti!» esclamò improvvisamente Jair, così intento ad ascoltare l'altro da dimenticare, per un istante, quello che si era ripromesso.

Subito il muso del Mwellret scattò in alto, come un animale che fiuti. Jair si sentì raggelare, assalito dalla sensazione di una presenza spaventosamente maligna mentre se ne stava lì nell'improvviso silenzio.

La lingua da rettile scattò fuori. «Magia, piccolo amico? Hai la magia?»

Nessuno parlava. Jair sudava violentemente. Foraker si voltò a guardarlo stupito, non rendendosi bene conto, per il momento, di quello che era accaduto.

«Nella tua voce, piccolo amico?» sussurrò il Mwellret. «La sssento nella tua voce, sssì. La sssento in te. Magia come la mia. Ti prego, parla!»

Qualcosa sembrò avvolgersi attorno a Jair, una sorta di tentacolo invisibile che lo soffocava. Prima che potesse controllarsi, cominciò a cantare. Rapida e forte, la canzone magica gli uscì dai denti stretti e ondate di colore e forme sorsero fra di loro, danzando nell'oscurità e alla luce della lampada come cose vive.

Un istante dopo, i tentacoli avevano mollato la presa e Jair era di nuovo libero. La canzone magica si spense nel silenzio. Boccheggiando, il ragazzo cadde in ginocchio. Slanter fu subito al suo fianco, lo spinse verso la porta, urlando furibondo contro il Mwellret, annaspando con la mano libera alla ricerca del coltello di Edain Elessedil. In gran fretta, Foraker si mise in mezzo ai due, brandendo la propria spada mentre si voltava ad affrontare Stige. Il Mwellret si era improvvisamente rimpicciolito, ritirandosi nelle ombre del mantello, indietreggiando di nuovo nell'oscurità.

«Cosa gli hai fatto?» domandò bruscamente Foraker. Il Mwellret si era rimpicciolito ulteriormente, e le fessure degli occhi scintillavano nel buio.

Bruscamente il Nano si voltò. «Adesso basta! Ce ne andiamo.»

«Ressstate!» gemette improvvisamente il Mwellret. «Parlate con Ssstige! Vi può rivelare i misssteri degli Ssspiriti!»

«Non ci interessano più» rispose Foraker, battendo l'impugnatura della spada contro la porta del magazzino.

«Sss! Dovete parlare con Ssstige se volete dissstruggere gli Ssspiriti! Sssoltanto io so come fare! Ho dei sssegreti!» La voce della creatura era dura e incredibilmente fredda ora; ogni nota amichevole se n'era andata. «I piccoli amici torneranno... devono tornare! Se ve ne andate, ve ne pentirete!»

«Ci pentiamo di essere venuti!» gridò di rimando Edain Elessedil. «Non abbiamo bisogno del tuo aiuto.»

Jair stava attraversando la porta aperta, ora, sorretto dal Principe elfo e da Slanter, che borbottava in continuazione. Scuotendo la testa per riprendersi, il ragazzo si voltò a guardare il Mwellret, una sagoma ammantata e senza volto nascosta fra le ombre, mentre Foraker portava via la piccola lampada dalla stanza.

«Avete bisogno di me!» mormorò la creatura, alzando un braccio ricoperto di scaglie. «Venite ancora, piccoli amici! Venite!»

Poi i Nani di sentinella chiusero e sbarrarono di nuovo la stanza facendo scorrere i chiavistelli e sistemando le sbarre trasversali. Jair inspirò a fondo e si raddrizzò, liberandosi dalle braccia che lo sostenevano. Foraker lo fermò, lo scrutò attentamente negli occhi, emise un grugnito e poi si voltò per imboccare il passaggio dal quale erano arrivati.

«Mi sembra che tu stia bene» annunciò. «Torniamo all'aria aperta.»

«Che cosa è successo, Jair?» volle sapere Edain Elessedil. «Come mai è riuscito a farti cantare la canzone magica?»

Il ragazzo scosse la testa. «Non ne sono sicuro.» Ancora sconvolto, cominciò a camminare dietro Foraker, con il Principe elfo e lo Gnomo a ciascun lato. «Non ne sono sicuro.»

«Diavoli neri!» borbottò furibondo Slanter, usando la sua imprecazione preferita. «Pieni di sotterfugi.»

Jair annuì brevemente mentre camminava. Gli sarebbe piaciuto sapere quale sotterfugio era stato usato con lui.

XXI

La notte calò su Capaal, nera, nebbiosa, silenziosa. Le vette delle mon-

tagne nascondevano la luna e le stelle; soltanto le lampade a olio dei Nani e i falò degli Gnomi illuminavano l'oscurità densa di ombre. Il gelo cominciò a formarsi sulle pietre e sulla boscaglia: l'umidità diventava una patina bianca man mano che la temperatura scendeva. Una quiete sgradevole incombeva su tutto.

Sui bastioni della fortezza, Jair e Elb Foraker guardavano le chiuse e le dighe che si estendevano lungo il baratro fra le montagne e il Fiume Argento.

«Questa fortezza ha più di cinquecento anni» stava spiegando il Nano, la voce bassa e aspra contro il silenzio della notte. «Costruita all'epoca di Raybur, quando il nostro popolo aveva ancora dei re, alla fine della Seconda Guerra delle Razze.»

Lo sguardo di Jair spaziava oltre i parapetti fin nell'oscurità in basso, seguendo la sagoma massiccia delle costruzioni di pietra alla debole luce delle torce e delle lampade che le illuminavano. C'erano tre dighe, ampi nastri che si incurvavano a trattenere le acque del Fiume Argento, che cadevano nella gola in basso. Una serie di chiuse ne regolava il flusso; il meccanismo era situato all'interno e nascosto dalle dighe e dalla fortezza che proteggeva entrambe. Questa sorgeva da un'estremità all'altra della diga superiore, e vigilava tutti i passaggi che vi conducevano. Dietro la diga in alto, il Cillidellan si perdeva nell'oscurità profonda, circondato dai fuochi rossi dell'esercito assediante, eppure stranamente opaco fra le ombre di quella notte senza luna. Fra la diga superiore e i suoi livelli inferiori, il Fiume Argento si raccoglieva in due piccoli bacini, scorrendo verso il basso. I livelli inferiori erano racchiusi fra dirupi, e per scendere bisognava percorrere delle passerelle oppure dei passaggi sotterranei scavati nella roccia.

«Gli Gnomi sarebbero felici di averlo» ringhiò Foraker, indicando col braccio il complesso. «Controlla quasi tutto il rifornimento d'acqua per le terre a ovest del Lago Arcobaleno. Senza questo, nelle stagioni della pioggia, ci sarebbero inondazioni, come succedeva un tempo, prima che fossero costruite le chiuse e le dighe.» Scosse la testa. «Durante una primavera piovosa, persino Culhaven poteva venir spazzata via.»

Jair si guardò lentamente intorno, colpito dalle dimensioni del complesso, stupito dallo sforzo che doveva essere costato la sua costruzione. Foraker gli aveva già fatto visitare i meccanismi interni delle dighe e delle chiuse, spiegando il loro funzionamento e i compiti di coloro che vi lavoravano. Jair era stato grato per quella visita.

Slanter era tutto intento a rielaborare le mappe nane delle terre a nord

delle Montagne del Corvo che, si era affrettato a sottolineare appena gliele avevano mostrate, erano del tutto inesatte. Ansioso di evitare la necessità di un ritorno nella stanza dove era rinchiuso il Mwellret e deciso a dimostrare la propria competenza, Slanter aveva acconsentito a rivedere le cartine in modo che la piccola compagnia fosse adeguatamente informata sulla geografia delle terre che doveva attraversare durante il viaggio imminente. Dopo essersi scusato, Edain Elessedil se n'era andato per conto suo. Quando Foraker gli aveva proposto di mostrargli una parte delle dighe e delle chiuse, Jair aveva prontamente accettato. La proposta aveva in parte lo scopo, sospettava il ragazzo, di distrarlo dal pensiero di Garet Jax, che non era ancora tornato. Ma per lui andava benissimo. Preferiva non pensare al Maestro d'Armi ancora assente.

«I dirupi impediscono agli Gnomi di arrivare alle dighe in basso» stava spiegando Foraker, lo sguardo rivolto verso i fuochi lontani. «La fortezza sorveglia ogni passaggio in quella direzione. I nostri antenati lo sapevano bene quando costruirono Capaal. Finché ci sarà la fortezza, le dighe e le chiuse saranno al sicuro. Finché le dighe e le chiuse sono al sicuro, il Fiume Argento è salvo.»

«Se non per il fatto che lo stanno avvelenando» puntualizzò Jair.

Il Nano annuì. «È vero. Ma sarebbe assai peggio se tutto il Cillidellan si riversasse giù per quella gola. L'avvelenamento procederebbe più rapidamente... per tutto il percorso verso occidente.»

«Le altre Terre lo sanno?» chiese calmo Jair.

«Certo.»

«In tal caso ci si aspetterebbe che fossero qui ad aiutare.»

Foraker rise senza allegria. «Certo, sarebbe lecito aspettarselo. Ma non tutti vogliono accettare la verità. Alcuni preferiscono far finta di niente.»

«Qualcuna delle razze ha acconsentito ad appoggiarvi?»

Il Nano alzò le spalle. «Qualcuna. Gli Elfi dell'Ovest stanno mandando un esercito comandato da Ander Elessedil. È ancora a due settimane di marcia da qui, però. Callahorn ha promesso aiuto; Helt e alcuni altri combattono già con noi. Non abbiamo ancora ricevuto notizie dai Troll... ma i territori del Nord sono vasti e le tribù distanti fra di loro. Forse ci aiuteranno almeno lungo i confini settentrionali.»

Si interruppe. Jair aspettò un attimo, poi chiese: «E le Terre del Sud?».

«Le Terre del Sud?» Foraker scosse lentamente la testa. «Le Terre del Sud hanno una Federazione e un Consiglio di Coalizione. Un mucchio di pazzi. Meschine beghe interne e lotte di potere assorbono tutte le loro e-

nergie. E non hanno nessun interesse per le altre Terre. La razza dell'Uomo è ritornata a essere quello che era all'epoca della Prima Guerra. Se ci fosse un Signore degli Inganni ora, temo che la Federazione sarebbe disposta a seguirlo.»

Jair trasalì. Durante la Prima Guerra delle Razze, combattuta centinaia di anni prima, il Signore degli Inganni aveva corrotto la razza dell'Uomo, convincendola ad attaccare le altre razze. L'Uomo era uscito sconfitto da quella guerra e non si era ancora ripreso dall'umiliazione e dall'amarezza delle sue perdite. Isolazionista nella politica e nella pratica, la Federazione aveva assorbito la maggioranza delle Terre del Sud e della razza dell'Uomo, diventandone portavoce.

«Ma Callahorn è al vostro fianco» dichiarò rapidamente Jair. «Gli uomini della Frontiera sono diversi.»

«Può darsi che nemmeno loro bastino» borbottò Foraker. «E forse nemmeno l'intera Legione. Hai visto quante tribù sono raccolte là fuori? Unite, hanno una potenza di gran lunga superiore alle forze che possiamo raccogliere noi. E hanno anche l'aiuto di quelle cose nere che le comandano...» Scosse la testa, amareggiato.

Jair corrugò la fronte. «Ma noi abbiamo un alleato che può combattere le Mortombre. Abbiamo Allanon.»

«Sì, Allanon» mormorò Foraker, poi scosse di nuovo la testa.

«E Brin» aggiunse Jair. «Una volta che avranno trovato l'Ildatch...»

Si interruppe, mentre l'ammonimento del Re del Fiume Argento gli sussurrava cupo nella mente. Foglie al vento, aveva detto. Tua sorella e il Druido. Entrambi si perderanno.

Allontanò bruscamente quella voce. Non succederà, si ripromise. Prima io li raggiungerò. Li troverò. Getterò la Polvere d'Argento nella Sorgente del Cielo per purificare le acque, e poi la sfera di cristallo e poi... Si interruppe, incerto. Che cosa? Non lo sapeva. Qualcosa. Avrebbe fatto qualcosa per impedire che si realizzasse la profezia del vecchio.

Ma prima c'era quel viaggio verso il nord, si ricordò malinconicamente. E prima ancora, Garet Jax doveva tornare...

Foraker stava di nuovo camminando lungo i bastioni, la faccia barbuta abbassata sul petto, le mani infilate nelle tasche del mantello da viaggio che portava avvolto intorno al corpo robusto. Jair lo raggiunse mentre cominciava a scendere i bassi gradini di pietra che conducevano a una rampa inferiore.

«Mi puoi dire qualcosa di Garet Jax?» gli chiese all'improvviso.

La testa del Nano rimase abbassata. «Che cosa vuoi che ti dica?»

Jair scosse il capo. «Non lo so. Qualcosa.»

«Qualcosa?» ringhiò l'altro. «Sei un po' vago, non credi? Qualcosa di che genere?»

Jair rifletté un momento. «Qualcosa che nessun altro sa. Qualcosa su di lui.»

Foraker si diresse a un parapetto che dava sulla vasta distesa del Cillidellan e appoggiò i gomiti sulla pietra, scrutando la notte. Jair si mise silenziosamente al suo fianco, in attesa.

«Vuoi capirlo, non è vero?» chiese infine Foraker.

Il ragazzo annuì lentamente. «Un pochino, almeno.»

Il Nano scosse la testa. «Non so se sia possibile, Ohmsford. È come cercare di capire un... un falco. Lo vedi, vedi quello che è, quello che fa. Sei curioso, vorresti cogliere l'essenza del suo essere. Ma non ci riuscirai mai... veramente. Dovresti essere lui per capirlo.»

«Tu, però, lo capisci» fece Jair.

Il volto fiero di Foraker si girò bruscamente verso di lui. «È quello che pensi, Ohmsford? Che io lo capisco?» Scosse di nuovo la testa. «Non meglio di quanto capisca il falco. Meno, forse. Lo conosco perché sono stato con lui, ho combattuto con lui, e ho addestrato degli uomini con lui. Lo conosco per questo. So anche chi è. Ma capirlo è un altro paio di maniche.»

Esitò. «Garet Jax è come un'altra forma di vita in confronto a te, a me o a chiunque altro ti venga in mente. Una speciale, singolare forma di vita, perché ne esiste un solo esemplare.» Inarcò le sopracciglia. «A modo suo, ha dei poteri magici. Fa cose che nessun altro uomo potrebbe sperare... o nemmeno tentare di fare. Sopravvive a quello che ucciderebbe chiunque altro, e questo avviene in continuazione. Come il falco, ha istinto... che lo fa volare sopra di noi, dove nessuno può toccarlo. Un essere unico. Capirlo? No, non potrei nemmeno cominciare a capirlo.»

Jair rimase in silenzio per un istante. «Però è venuto all'Est per te» disse alla fine. «Per lo meno, lo ha detto lui. Dunque, deve provare una sorta di amicizia per te. Dovete avere delle affinità.»

«Forse.» L'altro si strinse nelle spalle. «Ma questo non significa che io lo capisca. Inoltre, fa quello che fa per motivazioni sue, personali, e non necessariamente per quelle che dichiara... questo lo so. È qui non soltanto per me, Ohmsford. È qui anche per altri motivi.» Diede a Jair un colpetto sulla spalla. «È qui per te come per me, credo. Ma non ne conosco la ragione.

Forse tu la conosci.»

Il ragazzo esitava, assorto. «Ha accettato di essere il mio protettore, perché il Re del Fiume Argento ha detto che così deve essere.» Si interruppe.

«Benissimo» fece Foraker annuendo. «Ma ora che lo sai, lo capisci meglio? Io no.» Dopo una pausa, tornò a guardare il lago. «No, lui ha le sue motivazioni e certo non me le verrebbe a raccontare.»

Jair quasi non l'aveva sentito. Gli era venuto in mente qualcosa e un'espressione sorpresa gli passò sulla faccia. Rapidamente si voltò. Era sconvolto. Garet Jax gli aveva forse raccontato quello che non avrebbe mai rivelato a Foraker? Non era proprio quello che il Maestro d'Armi aveva fatto in quella seconda, buia, gelida notte di pioggia, dopo la partenza da Culhaven, quando si erano accovacciati soli su quell'altura? Il ricordo prese lentamente vita. "Voglio che tu capisca"... Ecco cosa gli aveva detto Garet Jax. Il sogno prometteva una prova delle sue capacità quale non aveva mai affrontato fino ad allora. "La possibilità di verificare se sono veramente il migliore. Che cos'altro mi rimane...?"

Jair inspirò profondamente la gelida aria notturna. Forse capiva Garet Jax meglio di quanto pensasse. Forse lo capiva meglio di chiunque altro.

«C'è una cosa che non molti conoscono.» Foraker aveva improvvisamente ripreso a parlare, e Jair abbandonò le sue riflessioni. «Hai detto che ti ha trovato nelle Querce Nere. Ti sei mai chiesto come mai sia capitato proprio là? Dopo tutto era diretto a est da Callahorn.»

Jair annuì lentamente. «Non ci avevo pensato. Certo le Querce Nere sono piuttosto fuori strada per uno che viaggia dalle Terre della Frontiera verso l'Anar.» Esitò. «Cosa faceva là?»

Foraker sorrise debolmente. «È solo una supposizione, capisci. Non mi ha detto niente più di quello che sai tu. Ma la regione dei laghi a nord, fra Leah e le pianure di Clete... era la sua terra. Là è nato, cresciuto. Un tempo, molto tempo fa, aveva una famiglia. Un legame, ecco. Non ne parla più da un pezzo, ma forse ha ancora qualcuno là. O forse soltanto dei ricordi.»

«Una famiglia» ripeté Jair a bassa voce, poi scosse la testa. «Te ne ha mai parlato?»

Il Nano si scostò dal parapetto. «No. Soltanto un accenno. Ma ora sai di lui qualcosa che nessuno sa... tranne me, naturalmente. Questo ti aiuta a capirlo un po' meglio?»

Jair sorrise. «Non credo.»

Foraker si voltò e insieme ripercorsero i bastioni. «Lo immaginavo» borbottò il Nano, stringendosi addosso il mantello per ripararsi dal vento

che li investiva oltre il riparo delle mura. «Vieni con me, Ohmsford, e ti preparerò una tazza di birra calda. Aspetteremo insieme il ritorno del nostro falco.»

Gli diede un colpetto sulla spalla, e Jair si affrettò a seguirlo.

La notte scivolò via, le ore vuote e lente e turbate da cupe previsioni. La bruma strisciava insidiosa giù dalle cime, addensandosi, calando come un sudario su tutte le chiuse e le dighe, drappeggiando Gnomi e Nani in veli umidi, vischiosi di foschia finché persino il bagliore dei fuochi fu inghiottito.

Jair Ohmsford si addormentò a mezzanotte, sempre aspettando il ritorno di Garet Jax. Stanco, si abbandonò su una sedia dall'alto schienale in una torre di guardia e si addormentò, mentre Foraker, Slanter e Edain Elessedil, alla luce di un'unica candela, parlavano a voce bassa davanti a boccali di birra calda. Un attimo prima era sveglio, ascoltando esausto, con distacco, il ronzio delle voci, gli occhi chiusi per proteggersi dalla luce; un attimo dopo, dormiva.

Era quasi l'alba quando il Principe elfo lo scosse per svegliarlo.

«Jair, è tornato.»

Il ragazzo aprì di scatto gli occhi e si raddrizzò. Appena visibili attraverso il buio della notte che svaniva, le braci di un fuoco moribondo ardevano placidamente nel piccolo focolare in fondo alla stanza. Fuori, la pioggia martellava sulla pietra.

Jair sbatté le palpebre. È tornato. Garet Jax.

Si alzò in fretta. Era completamente vestito; gli mancavano solo gli stivali; rapidamente li afferrò e cominciò a infilarseli.

«È arrivato meno di mezz'ora fa.» L'Elfo era in piedi vicino a lui, la voce stranamente sommessa, come se temesse di svegliare qualcun altro nella stanza. «Helt era con lui, naturalmente. Hanno trovato un sentiero a nord oltre i tunnel.»

Fece una pausa. «Ma è successo qualcos'altro, Jair.» Il ragazzo lo guardò, in attesa. «A un certo punto dopo mezzanotte, è cominciato a piovere e la nebbia si è dissolta. Quando è tornata la luce con l'avvicinarsi dell'alba, sono comparsi anche gli Gnomi... tutti quanti. Si sono raccolti lungo le sponde del Cillidellan da un'estremità all'altra della diga superiore, in uno schieramento imponente, fermi, in attesa.»

Jair saltò in piedi. «Che cosa sta succedendo?»

Edain Elessedil scosse la testa. «Non lo so. Nessuno sembra saperlo. Ma

sono così da ore ormai. I Nani sono tutti all'erta sui bastioni. Vieni con me e vedrai con i tuoi occhi.»

Uscirono in gran fretta dalla sala camminando lungo il meandro di corridoi finché varcarono le porte che conducevano nel cortile lungo la sezione centrale della diga superiore. Un vento gelido soffiava sul Cillidellan, e la pioggia li sferzava in faccia mentre avanzavano in gran fretta. Era ancora notte, l'alba un lontano alone grigio dietro le vette delle montagne a est. I Nani difensori avevano preso posizione lungo i bastioni della diga e della fortezza, avvolti in mantelli e incappucciati per difendersi dal freddo, armi in pugno. L'intera Capaal era sprofondata nel silenzio.

Mentre raggiungevano la fortezza che proteggeva l'estremità settentrionale della diga superiore, Edain guidò Jair su per una serie di scale di pietra e attraverso una fila di spalti fino a una torre di guardia che si innalzava sopra il complesso. Qui il vento sembrava più forte, e la pioggia martellava violenta nella notte grigia.

Mentre si fermavano davanti a una porta di quercia, con borchie di ferro, che immetteva nella torre, un gruppetto di Nani passò loro accanto in tutta fretta e si infilò giù per le scale attigue. Davanti a tutti c'era un Nano dall'aria fiera con barba e capelli rosso fiammante, che portava un'armatura di cuoio e corazza a maglia.

«Radhomm, il comandante!» sussurrò Edain a Jair.

In fretta, spalancarono la porta ed entrarono nella torre, lasciando fuori il freddo. Il debole chiarore di una lampada penetrava appena nell'interno buio dove alcune figure ammantate sembrarono materializzarsi davanti ai loro occhi.

«Uffa! quello dormirebbe sempre se lo si lasciasse fare!» brontolò Slanter.

«Felice di rivederti, Jair Ohmsford» lo salutò una voce profonda, e la mano massiccia di Helt si protese a stringere la sua.

Poi apparve Garet Jax, nero come la notte, implacabile e immutevole come la roccia delle montagne. Si guardarono senza dire una parola. Con un'espressione intensa sul volto scarno, il Maestro d'Armi posò le mani sulle spalle di Jair e in quegli occhi impassibili balenò uno strano, inusuale calore. Soltanto per un istante: un attimo dopo era scomparso. Le mani scivolarono via, e Garet Jax ritornò fuori nell'oscurità.

La porta si spalancò rumorosamente dietro di loro, e un Nano fradicio di pioggia corse verso Elb Foraker, curvo su un mucchio di mappe allargate su un piccolo tavolo di legno. Parlarono a voce bassa, in gran segreto; poi,

rapidamente come era apparso, il messaggero se ne andò.

Foraker si diresse immediatamente verso Jair, e gli altri membri della piccola compagnia si raccolsero intorno a loro. «Ohmsford» disse calmo, «mi hanno appena informato che il Mwellret è fuggito.»

Seguì un silenzio esterrefatto. «Come è potuto accadere?» domandò perentorio Slanter, spingendo la rugosa faccia gialla nell'arco di luce.

«Ha cambiato forma» rispose Foraker senza staccare gli occhi da Jair. «Così è riuscito a infilarsi in un piccolo sfiatatoio che fa circolare l'aria ai livelli più bassi. È successo questa notte. Nessuno sa dove possa essere ora.»

Jair si sentì raggelare. Era più che evidente l'intento del Nano nel comunicargli quella notizia spiacevole. Persino rinchiuso dentro il magazzino, il Mwellret era riuscito ad avvertire la presenza della magia elfa e a costringere Jair a rivelarla. Se ora era libero...

«Sarebbe potuto andarsene in qualsiasi momento» osservò Edain Elessedil. «Non è certo un caso se ha deciso di farlo ora.»

Forse è proprio per me che l'ha fatto, riconobbe silenziosamente Jair. Anche Foraker se ne rende conto. Ecco perché si è preoccupato di parlarmene subito.

Dall'oscurità riapparve improvvisamente Garet Jax. «Dobbiamo andarcene subito» annunciò, deciso. «Abbiamo già rimandato troppo. La nostra missione ci impone di andare al Nord. Qualsiasi cosa debba accadere qui, noi non siamo tenuti a parteciparvi. Ora che gli Gnomi sono tutti raccolti intorno alle sponde del Cillidellan, dovrebbe essere abbastanza facile...»

OOOOOOMMMMMMMMM!

Trasalendo, i membri della piccola compagnia si guardarono rapidamente intorno. Infrangendo il silenzio, un gemito mostruoso assalì le loro orecchie, profondo e ossessivo. Alimentato da migliaia di voci, crebbe di intensità, alzandosi sopra il vento e la pioggia nelle montagne intorno a Capaal.

«Ombre!» gridò Slanter, mentre la sua rugosa faccia gialla si contorceva per l'orrore.

Tutti e sei schizzarono verso la porta, correndo a rotta di collo, e nel giro di qualche secondo erano ammassati contro i bastioni, investiti da raffiche di vento e di pioggia mentre guardavano verso nord, oltre le acque agitate del Cillidellan.

OOOOOMMMMMMMMM!

Il gemito cresceva d'intensità, un solo, continuo ululato che irrompeva dalle vette. Tutto intorno alle sponde del Cillidellan, gli Gnomi facevano

eco con una nenia cupa, rivolti al lago torbido, riempiendo l'aria di quei suoni lugubri.

Radhomm apparve sui bastioni in basso, urlando ordini e mandando messaggeri ai suoi capitani. Ovunque, tutti erano freneticamente in attività; la guarnigione si preparava a fronteggiare il peggio. Jair si tastò meccanicamente la tunica, cercando e trovando la presenza rassicurante della Polvere d'Argento e della sfera di cristallo.

Garet Jax afferrò Slanter per il mantello e se lo tirò vicino. «Che cosa sta accadendo?»

C'era una paura inconfondibile negli occhi dello Gnomo. «Stanno invocando... invocando la magia nera! L'ho visto una volta... a Graymark!» rispose, contorcendosi in quella morsa di acciaio. «Ma ci vuole il tocco degli Spiriti, Maestro d'Armi! Il loro tocco!»

«Garet!» Foraker fece bruscamente voltare l'amico, indicando la sponda più vicina del Cillidellan, distante meno di un centinaio di metri dal punto in cui la diga superiore si inarcava. Il Maestro d'Armi lasciò andare Slanter. Tutti gli occhi si voltarono verso la direzione indicata dal Nano.

Dalle schiere di Gnomi raccolte sulla sponda, tre figure ammantate di nero si avvicinavano, alte e ben delineate contro l'alba imminente.

«Le Mortombre!» mormorò Slanter con voce rauca. «Gli Spiriti sono arrivati!»

XXII

Le Mortombre arrivarono al Cillidellan, scivolando verso la sponda in apparenza quasi senza muoversi. Senza volto nell'ombra dei cappucci, potevano sembrare spettri inconsistenti, ma nere dita artigliate uscivano dai mantelli per stringere in una morsa mortale tre nodosi bastoni grigi bruniti di sorbo. Il gemito degli Gnomi loro seguaci si levava tutto intorno a loro, stridente nel sibilare del vento; a coloro che osservavano dai bastioni di Capaal, sembrò che le creature nere fossero nate da quel suono.

Poi, di colpo, il terribile gemito morì nel silenzio e gli Gnomi si immobilizzarono. Allora il vento prese a ululare sull'ampia distesa del Cillidellan, e lo sciabordare delle onde si intensificava al suo passaggio.

La Mortombra che apriva la fila levò in alto il suo bastone, e il suo scheletrico braccio nero balzò fuori dal mantello protettivo come un ramo disseccato. Un silenzio strano e vibrante cadde sulle montagne, e parve ai difensori che, per un attimo, persino il vento si fosse smorzato. Poi il bastone

si abbassò lentamente, verso le acque annerite del lago. Gli altri bastoni si congiunsero al primo, diventando una cosa sola mentre le punte brunite penetravano nelle acque del Cillidellan.

Per un istante, non accadde nulla. Poi i bastoni esplosero in lance dì fuoco rosso, e le fiamme affondarono fin nelle profondità del lago, bruciando e scolorendo la sua fredda oscurità. Le acque rabbrividirono e si sollevarono, poi cominciarono a ribollire. Stridendo in una cacofonia di paura ed esultanza, gli Gnomi indietreggiarono barcollando dalla riva.

«È il richiamo!» gridò Slanter.

Il fuoco rosso bruciò attraverso il buio torbido, impenetrabile, fin nei più profondi recessi del lago dove non giungeva alcuna luce. Come una macchia di sangue, la luce di quelle fiamme si allargava sempre più sulle acque. Schizzi di vapore esplosero verso il cielo con un sibilo violento, e l'intero lago cominciò a ribollire.

Sui bastioni della fortezza, i difensori erano paralizzati dall'indecisione. Qualcosa stava per accadere, qualcosa di inimmaginabile, e nessuno sapeva come impedirlo.

«Dobbiamo andarcene!» Slanter diede uno strattone a Garet Jax. C'era paura nei suoi occhi, ma anche buon senso. «Presto, Maestro d'Armi!»

Bruscamente il fuoco scatenato dai bastoni di sorbo si smorzò. I legni grigi si sollevarono dal Cillidellan, e le mani artigliate si ritirarono sotto i mantelli. Ma le acque ribollivano ancora febbrilmente; la macchia rossa era diventata un bagliore profondo, distante, che riluceva dalle profondità come un occhio apertosi durante il sonno.

OOOOOOMMMMMMMMM!

Il gemito degli Gnomi si levò di nuovo, stridulo e carico di aspettativa. Alzarono e unirono le mani, protendendosi, mentre le Mortombre sollevavano di nuovo i bastoni. In risposta al gemito, una colonna di vapore schizzò lacerante dal lago e tutto il Cillidellan sembrò erompere con nuova furia.

Poi qualcosa di enorme e oscuro cominciò a emergere dalle sue profondità.

«Maestro d'Armi!» gridò Slanter.

Ma Garet Jax scosse il capo. «Sta' buono. Helt, porta gli archi lunghi.»

Il gigante della Frontiera scomparve subito nella torre di guardia. Jair si voltò un attimo a guardarlo, poi si girò verso il Cillidellan... il gemito assordante degli Gnomi e la cosa nera che emergeva dalle profondità.

Ora saliva rapidamente, diventando più grossa man mano che si avvici-

nava alla superficie. Una creatura maligna chiamata dalle Mortombre... ma che razza di creatura? Jair sentì una morsa allo stomaco e deglutì. Qualunque cosa fosse, era mostruosa, e la sua mole sembrava riempire tutto il fondo del lago mentre si sollevava. Lentamente cominciò a prendere forma, una massa enorme e goffa con tentacoli che si contorcevano e annaspavano.

Poi, con una spinta poderosa, eruppe dalla superficie del lago nell'alba grigia. Un corpo nero, deforme si liberò contorcendosi dalle acque che lo tenevano prigioniero e per un istante si delineò controluce. Tozzo come un barile, era rivestito di fango e melma del fondo, ricoperto di incrostazioni di alghe e di corallo. Si muoveva con l'aiuto di quattro grandi pinne, artigliate e irte di aculei. La testa era una massa di tentacoli che si contorcevano intorno a fauci enormi a forma di becco bordate da denti affilati. All'interno i tentacoli erano rivestiti di ventose, ciascuna grossa quanto una mano umana, e protetti esternamente da scaglie e pinne. A ciascun lato, subito dietro i tentacoli, occhi arrossati ammiccavano crudeli. Mentre si alzava, la cosa apparve in tutta la sua mole, lunga più di trenta metri dalla testa alla coda e larga dodici.

Urla di sgomento risuonarono sui bastioni di Capaal.

«Un Kraken!» esclamò Foraker. «Ora siamo finiti!»

Il gemito degli Gnomi si era trasformato in un urlo stridulo che non aveva più niente di umano. Poi, quando il mostro apparve alla luce, il gemito si dissolse in un grido di battaglia che eruppe su tutta Capaal. Il Kraken ora avanzava fragorosamente nelle acque del lago e, come in risposta, il corpo nero si contorse, voltandosi bruscamente verso la parete della diga e la fortezza che la proteggeva.

«È venuto per noi!» mormorò sorpreso Garet Jax. «Una cosa che non può vivere nell'acqua dolce, una cosa che viene dall'oceano... eppure è qui! Portata dalla magia nera!» Gli occhi grigi scintillavano freddi. «Ma non ci avrà, io credo. Helt!»

Immediatamente il gigante della Frontiera fu al suo fianco, stringendo in una sola grande mano tre archi lunghi. Garet Jax ne prese uno, ne lasciò un altro a Helt e passò il terzo a Edain Elessedil.

Slanter si fece avanti. «Dammi retta! Non puoi far niente contro una cosa simile! È un mostro chiamato dall'inferno e nemmeno tu puoi sconfiggerlo!»

Ma Garet Jax sembrò ignorarlo. «Resta col ragazzo, Gnomo. Ora è affidato a te. Fa' in modo che non gli accada nulla.»

Scese dalla torre di guardia, seguito immediatamente da Helt e Edain Elessedil. Foraker esitò solo un istante, lanciando un'occhiata diffidente a Slanter; poi anche lui lo seguì.

Il Kraken ora si levava contro le mura della cittadella; la sua mole gigantesca si abbatté con forza stupefacente contro la pietra e la malta, aprendosi una breccia. I tentacoli giganteschi si sollevarono dall'acqua, allungandosi verso i Nani raggruppati sui bastioni; ne afferrarono dozzine, buttandoli nel lago, stretti nelle ventose e negli aculei del mostro. Urla e grida di moribondi risuonarono nell'aria del mattino. Una pioggia di armi inondò la cosa nera, infrangendosi sulla sua pelle senza recar danno. Continuava a spazzar via le piccole figure che cercavano di respingerla, travolgendole con i suoi tentacoli simili a fruste, spaccando i bastioni dietro i quali cercavano di rifugiarsi.

Ora anche gli Gnomi erano entrati in campo; l'esercito assediante stava cercando di sfondare i cancelli alle due estremità della diga superiore, portando scale d'assalto e chiodi. I Nani difensori accorrevano sui parapetti, pronti a resistere a questo nuovo attacco. Ma gli Gnomi sembravano impazziti. Incuranti delle perdite, si gettavano a morire contro le mura e i cancelli.

Eppure questa apparente follia aveva uno scopo. Deviata così l'attenzione dei difensori, il Kraken riuscì ad avanzare verso nord lungo le mura finché arrivò vicino ai cancelli. Con una spinta improvvisa, si alzò dall'acqua, puntando le pinne sulla pietra della diga nel punto in cui si incurvava verso la sponda del lago. I suoi enormi tentacoli scattarono lungo le mura, le ventose appiccicate ai cancelli, e il mostro cominciò a tirare. Con una pioggia di schegge di legno e di ferro, le sbarre e le serrature si spaccarono. I cancelli della cittadella, strappati dai cardini, precipitarono fragorosamente, e l'esercito gnomo si riversò dentro con un ruggito di trionfo.

Sugli spalti della torre di guardia, Jair e Slanter osservavano la lotta con orrore crescente. Ora che i cancelli erano crollati, i Nani non potevano più respingere i loro aggressori. Nel giro di pochi istanti la fortezza sarebbe caduta. Già i Nani si stavano ritirando lungo le mura; piccoli gruppi erano rimasti a combattere intorno ai loro capi, nel tentativo disperato di respingere l'attacco. Ma era chiaro, dal punto di osservazione di Jair e Slanter, che la battaglia era perduta.

«Dobbiamo fuggire finché possiamo, ragazzo!» insistette Slanter, afferrando l'altro per un braccio.

Ma Jair non volle saperne, ancora intento a cercare di individuare i suoi

amici, troppo inorridito da quello che stava accadendo per fare qualsiasi altra cosa. Il Kraken era scivolato di nuovo nelle acque del lago, trascinando la sua mole lungo le mura verso il centro della diga. Nella sua scia, le Mortombre avanzavano lungo i bastioni sgretolati, alzando i bastoni grigi per esortare i seguaci gnomi che si buttavano avanti, penetrando nella fortezza dei Nani con implacabile determinazione.

«Slanter!» gridò improvvisamente Jair, indicando il punto in cui infuriava la battaglia.

In alto, in cima agli spalti del muro anteriore, emerse dal fumo e dalla polvere la sagoma gigantesca di Helt, con Elb Foraker al suo fianco. Stringendo l'arco con una mano, il gigante si puntellò contro i parapetti, puntò l'arma verso le Mortombre in basso, lentamente ritrasse la corda e poi la lasciò. La lunga freccia nera, velocissima al punto da sembrare una macchia, si conficcò nel petto della Mortombra in testa. Investita in pieno, la creatura si raddrizzò con un brivido. Una seconda freccia seguì immediatamente alla prima, e di nuovo la Mortombra barcollò. Urla di sgomento si levarono dagli Gnomi più vicini agli Spiriti, e per un istante l'intera avanzata sembrò vacillare.

Ma poi la Mortombra riprese l'equilibrio. Una mano artigliata afferrò le frecce conficcate nel suo corpo e le strappò via senza sforzo. Tenendole in alto perché tutti le vedessero, le fece a pezzi. Poi il bastone si alzò e il fuoco rosso esplose dalla sua punta, schizzando lungo tutti i bastioni, distruggendo pietre e difensori. Helt e Foraker furono sbalzati via mentre il fuoco li raggiungeva e scomparvero in una valanga di macerie e polvere.

Furibondo, Jair scattò, ma Slanter lo trattenne con tutte le sue forze. «Non puoi far nulla per aiutarli, ragazzo!» Senza perder tempo a discutere, cominciò a trascinare Jair lungo i bastioni verso la scala in discesa. «Meglio che cominci a preoccuparti per te stesso! Forse, se saremo abbastanza veloci...»

Poi scorsero il Kraken. Si era sollevato dal Cillidellan a metà delle mura, nel punto in cui l'ampio cortile collegava le fortificazioni che proteggevano la diga superiore, afferrandosi alla pietra con i tentacoli e le pinne. Una volta emerso, con solo la parte posteriore del corpo tozzo ancora nel lago, si girò lentamente verso i Nani difensori che stavano tentando di fuggire dalla fortezza settentrionale. I tentacoli si allungarono per tutta la sommità della diga superiore in una massa divincolante; in pochi secondi ogni via d'uscita era bloccata.

«Slanter!» gridò Jair, indietreggiando mentre un tentacolo gigantesco

oscillava sopra la sua testa.

Tornarono su per le scale, accovacciandosi al riparo di una balaustrata che si incurvava verso i parapetti. Furono investiti da una pioggia di spruzzi, mista a polvere e a macerie, sollevata dalla pinna caudale del mostro che si agitava nel lago. In basso, i tentacoli del Kraken brancolavano su per le mura della fortezza, abbattendo e afferrando qualsiasi cosa gli capitasse a tiro.

Sembrò per un istante che ogni possibilità di fuga attraverso il cortile fosse preclusa. Ma poi i Nani contrattaccarono. Accorsero dai livelli inferiori della fortezza, dalle scale buie e dai tunnel sottostanti. In testa avanzava il comandante Radhomm. I capelli rossi al vento, guidò i suoi soldati verso il groviglio di tentacoli giganteschi, che prese a tagliare e a fare a pezzi con un'ascia doppia. Frammenti e brandelli del Kraken volarono via in una schiuma sanguigna, un icore rossastro che pioveva sulle pietre umide della diga. Ma per il Kraken, una creatura mostruosa, i Nani erano poco più che moscerini da spazzare via. I tentacoli si abbatterono nuovamente, distruggendo le piccole creature che brulicavano intorno. I difensori continuavano ad accorrere, decisi ad aprire la strada ai compagni che si trovavano intrappolati nella fortezza condannata. Ma il Kraken li spazzava via appena apparivano, e quelli cadevano moribondi tutto intorno al mostro.

Infine il Kraken afferrò anche Radhomm mentre cercava di passare oltre. Fece oscillare in aria il comandante dai capelli rossi, indifferente ai colpi di ascia che i Nani continuavano a infliggergli con ostinata determinazione. Lo sollevò in alto; poi, con un movimento improvviso, terrificante, lo scagliò sulla pietra, contorto, spezzato, senza vita.

Inutilmente Slanter cercava di tirar via Jair. «Scappa!» gli urlò disperato.

I tentacoli volarono sopra di loro, abbattendosi sui bastioni e spaccando le pietre che schizzavano in tutte le direzioni. Una pioggia di frammenti aguzzi investì il ragazzo e lo Gnomo mentre scappavano, buttandoli a terra, seppellendoli per metà sotto le macerie. Scuotendo la testa, stordito, Jair si rimise in piedi e si diresse barcollando verso la balaustrata di pietra. In basso, i Nani si erano ritirati nella fortezza assediata, demoralizzati dalla perdita di Radhomm. I tentacoli del Kraken erano ancora allungati sul cortile coperto di detriti, e si avvicinavano pian piano alle mura sulle quali Jair era accovacciato. Il ragazzo cominciò a scendere, poi si fermò, sgomento. Ai suoi piedi Slanter giaceva privo di sensi, perdendo sangue da un taglio profondo alla testa.

Poi, in basso, come dal nulla, apparve Garet Jax. Magro e nero contro la

luce grigia dell'alba, schizzò rapidamente dal riparo dei bastioni fin sulle mura, stringendo nelle mani una corta lancia. Jair gridò vedendolo - un grido improvviso, selvaggio - il cui suono si perse nell'ululato del vento e nelle urla della battaglia. Il Maestro d'Armi correva lungo la diga superiore bagnata di sangue, una figura piccola, agile... non per allontanarsi dai mortali tentacoli del Kraken, ma proprio diretta verso di loro. Correndo a zigzag come un'ombra inconsistente, puntò verso le fauci spalancate del mostro. I tentacoli si abbassarono di schianto verso di lui, mancandolo, scivolando oltre, troppo lenti per un essere così incredibilmente veloce. Ma bastava un passo falso, un solo errore...

Il Maestro d'Armi saltò verso il becco uncinato, proprio verso le mandibole della bestia. Colpì con stupefacente rapidità, e la corta lancia affondò dentro i tessuti molli delle fauci spalancate. Immediatamente, i tentacoli crollarono, il corpo enorme barcollò. Ma Garet Jax si stava già muovendo, ruotando di lato e fuggendo con un tuffo dalla trappola che cercava di rinchiudersi intorno a lui. Di nuovo in piedi, afferrò una nuova arma, questa volta una lancia con una picca di ferro fissata alla sua estremità, l'impugnatura ancora stretta nelle mani senza vita del suo proprietario. Con un rapido movimento verso il basso, la strappò via. Troppo tardi il Kraken scorse questo pericoloso nemico, distante appena due metri da uno dei suoi occhi. La lancia con la punta di ferro fu scagliata contro l'occhio indifeso, penetrando attraverso pelle, sangue e ossa fin nel cervello.

Colpito, il Kraken barcollò all'indietro in preda a una terribile sofferenza, agitando freneticamente le pinne. I bastioni di pietra crollavano tutto intorno a lui mentre cercava di ritornare alle acque del Cillidellan. Garet Jax era ancora avvinghiato alla lancia incastrata nel cervello del mostro, rifiutando di mollarla, affondandola sempre più nell'attesa che la forza vitale della bestia si estinguesse. Ma il Kraken era incredibilmente forte. Sollevatosi verso l'alto, scivolò via dalla diga, cadde fragorosamente nel Cillidellan e vi affondò, scomparendo alla vista. Le mani ancora avvinghiate intorno all'impugnatura della lancia, Garet Jax fu trascinato via.

Jair tornò inciampando verso la balaustrata sgretolata, stordito, incredulo, mentre un urlo di collera gli moriva in gola. In basso la diga superiore era di nuovo libera e i Nani difensori prima intrappolati scapparono dalla loro prigione verso la salvezza della torre di guardia a sud.

Poi Slanter fu di nuovo al suo fianco, barcollando. La faccia gialla, raggrinzita era tutta coperta di sangue, ma lo Gnomo si ripulì senza una parola e trascinò il ragazzo dietro di sé giù per le scale. Cadendo e inciampando,

arrivarono nel cortile e cominciarono a correre nella direzione in cui erano fuggiti i Nani difensori.

Ma era già troppo tardi. Gli Gnomi Cacciatori erano apparsi ai due lati dei bastioni dietro di loro. Ululando e stridendo, una massa di corpi ricoperti di armature, sporchi di sangue, sciamarono lungo la sommità della diga superiore per poi riversarsi nel cortile. Slanter si girò a dare una rapida occhiata e bruscamente fece voltare Jair verso uno dei tunnel. Corsero per diverse rampe di scale illuminate da lampade a olio, fin nelle ombre dense dei livelli inferiori che portavano ai meccanismi interni delle chiuse. In alto, i rumori dell'inseguimento cominciarono a spegnersi.

Quando le scale finirono, si ritrovarono in un corridoio debolmente illuminato che scompariva lungo la diga. Slanter esitò, poi voltò a nord, tirandosi dietro Jair.

«Slanter!» urlò il ragazzo, divincolandosi nel tentativo di far rallentare lo Gnomo. «Così ritorniamo nella direzione da dove siamo venuti... lontano dai Nani!»

«Anche gli Gnomi andranno di là!» rispose bruscamente Slanter. «Non verranno a cercare i Nani o chiunque altro qua sotto, no? Ora corri!»

Correvano nel buio, sfiniti, barcollando lungo il corridoio vuoto. I rumori della battaglia erano ormai distanti, deboli contro il clangore continuo dei meccanismi e lo sciabordio del Cillidellan. La mente di Jair turbinava, sconvolta per quello che era accaduto. La piccola compagnia di Culhaven non esisteva più... Helt e Foraker erano stati abbattuti dagli Spiriti, Garet Jax era stato trascinato via dal Kraken, e Edain Elessedil era scomparso. Erano rimasti soltanto lui e Slanter... e stavano scappando per salvarsi la vita. Capaal era caduta. Le chiuse e le dighe che regolavano il flusso del Fiume Argento verso occidente fin nella terra dei Nani erano cadute nelle mani del loro nemico più implacabile. Tutto era perduto.

I polmoni gli bruciavano per la fatica di correre e sentiva il suo respiro aspro e affannato. Le lacrime gli bruciavano gli occhi e aveva la bocca secca per l'amarezza e la collera. Che cosa doveva fare ora? Come poteva ritrovare Brin? Non sarebbe mai riuscito a raggiungerla prima che si inoltrasse nel Maelmord e si perdesse per sempre. Come poteva completare la missione che gli aveva affidato il Re...

Gli mancarono le gambe, colpite da qualcosa che non aveva visto, e cadde a capofitto nel buio. Davanti a lui, ignaro, Slanter continuava a correre, un'ombra vaga nel buio del tunnel. In fretta, Jair si tirò in piedi. Slanter si stava allontanando troppo.

Poi un braccio schizzò fuori dall'ombra e una mano ruvida e ricoperta di scaglie gli tappò la bocca, impedendogli di respirare. Un secondo braccio gli cinse il corpo, duro come il ferro, e fu trascinato fra le ombre di una porta aperta.

«Sssta' buono, piccolino» sibilò una voce. «Sssiamo amici, noi della magia! Amici!»

Un grido silenzioso echeggiò nella mente di Jair.

Era già mattino inoltrato quando Slanter si tirò fuori dal tunnel, emergendo da una folta massa di cespugli che ne nascondevano l'entrata, per ritrovarsi solo sulle montagne battute dal vento a nord di Capaal. Una luce grigia, brumosa filtrava dal cielo nuvoloso e fradicio di pioggia, e il gelo della notte indugiava ancora. Lo Gnomo si guardò prudentemente intorno, poi, piegato in due, cominciò a scendere lungo il pendio verso la gola.

Lontano, in basso, gli Gnomi sciamavano sulle chiuse e sulle dighe di Capaal. Tutto intorno alle ampie fasce di blocchi di pietra, sui bastioni e sugli spalti della fortezza, e fin nelle viscere dove si trovavano i meccanismi del complesso, gli Gnomi Cacciatori correvano come formiche indaffarate ad accudire il proprio formicaio.

Be', era così che doveva finire, pensò Slanter. Scosse la rugosa faccia gialla in silenzioso ammonimento. Nessuno poteva resistere agli Spiriti, Capaal era loro, adesso. L'assedio era finito.

Si alzò lentamente, gli occhi ancora fissi sulla scena in basso. Lassù c'erano pochi pericoli di essere scoperto. Gli Gnomi erano tutti dentro la fortezza e i brandelli superstiti dell'esercito dei Nani erano fuggiti verso il Sud, verso Culhaven. A lui non restava altro da fare che andarsene per la propria strada.

Ed era, naturalmente, quello che aveva sempre voluto.

Eppure indugiava, la mente turbata da una serie di interrogativi irrisolti. Non sapeva ancora che ne era stato di Jair Ohmsford. Un attimo prima il ragazzo era proprio dietro di lui; un attimo dopo era scomparso. L'aveva cercato, naturalmente, ma non ne aveva trovato traccia. Così alla fine era andato avanti da solo... perché, in fondo, cos'altro poteva fare?

«Quel ragazzo mi dava sempre troppi grattacapi!» borbottò irritato. Ma non c'era molta convinzione nelle sue parole.

Sospirò, alzando gli occhi verso il cielo che ingrigiva, e lentamente si voltò. Ora che Jair era scomparso e gli altri membri della compagnia erano morti o dispersi, il viaggio alla Sorgente del Cielo era finito. Tanto meglio, naturalmente. Era un'impresa talmente stupida, assurda. Gliel'aveva detto

più volte... a tutti. Non avevano nessuna idea di quello che dovevano affrontare; non avevano nessuna idea della potenza degli Spiriti. Non era colpa sua se avevano fallito.

Le rughe sulla sua faccia si approfondirono. Però non gli piaceva andarsene così, senza sapere cosa ne era stato del ragazzo.

Scivolò oltre i cespugli che nascondevano l'ingresso del tunnel e si arrampicò fino a una protuberanza rocciosa che dava sulle Terre dell'Est e curvava verso ovest. Per lo meno era stato abbastanza furbo da organizzare la propria fuga, pensò compiaciuto. Proprio perché era un esperto nell'arte di sopravvivere. La gente come lui si prendeva sempre il tempo per organizzare la fuga... tranne i pazzi come Garet Jax. Sulla sua faccia corrucciata apparve un debole sorriso. Aveva imparato da tempo a non correre inutili rischi. Aveva imparato da tempo a tenere sempre un occhio aperto per individuare il modo più rapido per scappare da qualsiasi luogo in cui si avventurasse. Così, quando i Nani erano stati tanto gentili da fornirgli le mappe dei tunnel sotterranei che correvano verso nord, oltre l'esercito assediante, si era affrettato a studiarle. Ecco perché era uscito sano e salvo da quella carneficina. Se anche gli altri non fossero stati tanto sciocchi...

Il vento lo investì in faccia, soffiando aspro e violento dalla montagna. Lontano, a nord e a ovest, le foreste dell'Anar si estendevano in macchie di colori autunnali, fradice di nebbia e pioggia. Quella era la sua destinazione, pensò cupo. Doveva tornare alle Terre di Confine, a qualche parvenza di pace e buonsenso, dove potesse riprendere la sua vita di un tempo e dimenticare tutto. Era nuovamente libero e poteva andare dove voleva. Una settimana, dieci giorni al massimo, e si sarebbe lasciato alle spalle le Terre dell'Est e la guerra che le devastava.

Sfregò gli stivali contro la roccia. «Quel ragazzo aveva del coraggio, però» disse piano, già divagando col pensiero.

Indeciso, rimase a scrutare la pioggia.

XXIII

Il pomeriggio di quel giorno che segnò la scomparsa di Paranor dal mondo degli uomini, tutta Callahorn dalle pianure di Streleheim fino al Lago Arcobaleno era sommersa da una pesante pioggia autunnale. Il temporale imperversò attraverso le terre della Frontiera, foreste e praterie, sui Denti del Drago e sulle Montagne di Runne, giungendo infine sull'ampia distesa delle pianure di Rabb. Fu lì che sorprese Allanon, Brin e Rone Le-

ah mentre viaggiavano a est verso l'Anar.

Quella notte si accamparono, esposti alla pioggia torrenziale e rannicchiati dentro i loro mantelli, sotto il riparo insufficiente di una quercia spezzata e devastata dal tempo. Vuote e desolate, le pianure di Rabb si estendevano tutto intorno a loro mentre in cielo rombavano i tuoni, e il bagliore dei fulmini rivelava con vampate di luce la pianura arida. Non vi era nessun'altra traccia di vita sulla sua superficie ricoperta di crepe e battuta dai venti; erano completamente soli. Avrebbero potuto continuare il viaggio quella notte, cavalcare verso est fino all'alba, e raggiungere così l'Anar senza alcuna sosta. Ma il Druido capì che i due giovani erano esausti e pensò che fosse meglio non forzarli.

Così trascorsero quella notte sulle pianure di Rabb e all'alba ripartirono. Spuntò un giorno grigio e piovoso, la luce del sole non era che un lucore debole e nebbioso dietro le nubi temporalesche che ricoprivano come una coltre il cielo autunnale. Percorsero le pianure diretti a est finché raggiunsero le sponde del Fiume Rabb, poi voltarono a sud. Attraversarono il fiume a una strettoia, nel punto in cui si biforcava a ovest, vicino al bordo della foresta e continuarono verso sud finché la luce del giorno si spense in un crepuscolo torbido, piovoso.

Passarono una seconda notte all'addiaccio sulle pianure di Rabb, rannicchiati nei mantelli, mentre continuava a cadere una pioggerellina fastidiosa che li infradiciò fino alle ossa, impedendogli di dormire. Il gelo autunnale si insediava tutto intorno a loro. Mentre il freddo e l'impossibilità di riposare non avevano nessun effetto evidente sul Druido, logoravano con singolare accanimento la resistenza dei due giovani. Particolarmente di Brin.

Tuttavia, all'alba del giorno successivo, era nuovamente pronta a partire, con una ferrea determinazione nata da una battaglia interiore che aveva combattuto durante le ore vuote della notte per non perdere la ragione. La pioggia che li aveva seguiti fin da quando erano usciti dai Denti del Drago era cessata, trasformata ora in una bruma morbida, vaporosa. Mentre il sole cominciava a spuntare sopra la foresta, il cielo schiariva, punteggiato da ciuffi di nuvole bianche. Il sole ridestò in lei una forza fisica e spirituale che la pioggia e l'oscurità avevano contribuito a erodere, e si sforzò coraggiosamente di resistere allo sfinimento che l'assaliva. Di nuovo a cavallo, si voltò grata verso il calore del sole ancora nebuloso e rimase a guardarlo salire nel cielo.

Ma non era facile ignorare la stanchezza, scoprì. Anche se il giorno si faceva più luminoso man mano che avanzavano, la stanchezza persisteva,

assediandola con dubbi e paure che non volevano saperne di andarsene. Demoni senza volto schizzavano in quelle ombre... schizzavano, ridendo beffardamente, dalla sua mente nella foresta lungo la quale viaggiavano. Si sentiva osservata. Come le era successo fra i Denti del Drago, aveva la sensazione di essere osservata, talvolta da lontano, da occhi che potevano vedere a qualsiasi distanza, talvolta da occhi che sembravano molto vicini. E di nuovo ritornava quell'insidiosa premonizione. L'aveva assalita per la prima volta fra le rocce e le ombre dei Denti del Drago, seguendola, stuzzicandola inesorabilmente, ammonendola che lei e gli altri due compagni giocavano con la morte una partita già persa in partenza. Aveva pensato di essersene liberata dopo Paranor, poiché erano riusciti a fuggire sani e salvi dalla Fortezza dei Druidi. Ma ora era tornata, rinata nel grigiore e nella pioggia permeante di quegli ultimi due giorni, un demone familiare, che le ossessionava la mente. Era malvagio, e anche se lei cercava di cacciarlo dai suoi pensieri con determinazione e collera selvaggia, non voleva saperne di andarsene.

Le ore scivolarono via vacue durante quel terzo mattino di viaggio, e, gradualmente, la determinazione di Brin se ne andò con loro. Quel mutamento si espresse dapprima con un inspiegabile senso di solitudine. Assediata dalla sua premonizione - una premonizione che i suoi compagni di viaggio non riuscivano nemmeno a captare - la ragazza cominciò a ritirarsi in se stessa. Dapprima fu un tentativo di difendersi, ripararsi dalla cosa che cercava di devastarla con i suoi maligni avvertimenti e attacchi insidiosi. Cercò di barricarsi dentro se stessa, e nel riparo della sua mente si sforzò di escludere quella cosa.

Ma così escludeva anche Allanon e Rone, e stranamente non riusciva a trovare il modo per riavvicinarsi a loro. Era sola, prigioniera nel proprio io, incatenata a catene che lei stessa si era costruita. Un sottile cambiamento cominciò a sopraffarla. Lentamente, inesorabilmente cominciò a credersi sola. Allanon non le era mai stato vicino, era una figura distante, austera anche nelle circostanze più favorevoli, uno sconosciuto per il quale poteva provare compassione e col quale sentiva una strana affinità... ma pur sempre uno sconosciuto, inaccessibile e severo. Ben diverso era stato il suo rapporto con Rone Leah, naturalmente, ma anche il giovane era cambiato. Da amico e compagno era diventato il suo protettore, distante e inavvicinabile quanto il Druido. A provocare quel cambiamento era stata la Spada di Leah, dandogli un potere che lo aveva persuaso di poter sconfiggere qualsiasi cosa cercasse di resistergli. La magia, nata dalle acque torbide del

Perno dell'Ade e dalla stregoneria di Allanon, lo aveva corrotto. L'affetto, la familiarità che li avevano legati erano scomparsi. Ora Rone era legato al Druido ed era vicino soltanto a lui.

Ma il mutamento andò ben presto al di là del senso di solitudine. Divenne la sensazione che in qualche strano, imperscrutabile modo, lei avesse perso ogni scopo in questa ricerca. Non era sparito del tutto, lo sapeva... ma si era affievolito. Una volta era stato chiaro e certo: doveva attraversare le Terre dell'Est, l'Anar e le Montagne del Corvo, fino ai limiti della fossa che chiamavano il Maelmord e poi discendere nelle sue fauci buie per distruggere il libro della magia nera, l'Ildatch. Quello era stato il suo scopo. Ma col passare del tempo, con l'oscurità, il freddo e i disagi del viaggio, l'urgenza di quello scopo si era offuscata fino a renderglielo lontano e vago. Allanon e Rone erano forti e sicuri... saldi come il ferro contro le ombre che cercavano di arrestarli. Che bisogno avevano di lei? Non potevano cavarsela altrettanto bene senza di lei, nonostante quello che aveva detto il Druido? Sentiva che era così, che lei non era il membro importante della compagnia, ma quasi un peso, una cosa non necessaria, la cui utilità era stata sopravvalutata. Si sforzò di convincersi che non era vero. Ma senza riuscirvi: era lì per sbaglio. La sensazione si faceva sempre più forte e con essa la solitudine.

Mezzogiorno venne e se ne andò e il pomeriggio trascorreva lento, monotono. Ora la bruma del mattino era scomparsa, e il giorno era diventato chiaro, luminoso. Macchie di colore riapparvero sulle pianure desolate. Alla terra devastata, coperta di crepe subentrò gradualmente la prateria. Per un po' il suo senso di solitudine divenne meno opprimente.

Al tramonto, i viandanti avevano raggiunto Storlock, la comunità degli Gnomi Guaritori, un villaggio antico, famoso, formato da un gruppetto di modeste casette di pietra e legno, entro la frangia dei boschi. Era qui che Wil Ohmsford aveva studiato e si era addestrato per la professione che aveva sempre cercato di esercitare. Qui Allanon era venuto a cercarlo perché lo seguisse ad Arborlon e accompagnasse l'eletta Amberle nella sua missione per preservare l'Eterea e il popolo degli Elfi... e alla fine di quel viaggio, il potere delle Pietre Magiche era penetrato nel padre di Brin, così che a lei era stato trasmesso il potere della canzone magica. Era accaduto oltre vent'anni fa, rifletté Brin, malinconicamente, quasi con amarezza. Così era cominciata tutta la follia... con la venuta di Allanon. Per gli Ohmsford, cominciava sempre così.

Cavalcarono attraverso il villaggio tranquillo, immerso nel sonno, fer-

mandosi davanti a un edificio lungo, stretto, che serviva da centro di riposo. Silenziosi, inespressivi, gli Stor vestiti di bianco apparvero come se li stessero aspettando. Qualcuno portò via i cavalli, mentre altri accompagnarono dentro Brin, Rone e Allanon, lungo corridoi bui, immersi nell'ombra verso stanze separate. Li aspettavano bagni caldi, abiti puliti e cibo, e letti con lenzuola fresche. Gli Stor non dissero una parola mentre si occupavano dei loro ospiti. Come spettri, si soffermarono qualche minuto e poi se ne andarono.

Sola nella sua stanza, Brin si lavò, si cambiò e consumò il suo pasto, persa nella stanchezza del suo corpo e nella solitudine della sua mente. Cominciò a imbrunire, e le ombre scesero dietro le tendine delle finestre, mentre la luce del giorno si spegneva nel crepuscolo. La ragazza rimase a osservare il calar del sole con indifferenza assonnata, languida, abbandonandosi al piacere di agi che non aveva più conosciuto da quando aveva lasciato la Valle. Per un po', poté quasi fingere con se stessa di esservi tornata.

Ma quando la luce svanì, qualcuno bussò alla porta e uno Stor vestito di bianco le fece cenno di seguirla. Lei ubbidì senza discutere. Sapeva già che era stato Allanon a chiamarla.

Lo trovò nella sua stanza in fondo al corridoio, Rone era seduto al suo fianco a un tavolino sul quale ardeva una lampada a olio, dissipando le ombre della notte. Senza parlare, il Druido indicò una terza sedia, e la ragazza l'occupò. Lo Stor che l'aveva accompagnata aspettò che si fosse seduta, poi si voltò e scivolò via, chiudendo silenziosamente la porta dietro di sé.

I tre si guardarono l'un l'altro senza parlare. Allanon si mosse sulla sedia, il volto bruno duro e rigido, gli occhi persi in mondi che i due giovani non potevano vedere. Sembrava vecchio, quella sera, pensò Brin e si chiese come mai. Nessuno aveva mai saputo che Allanon potesse invecchiare, tranne suo padre, e ciò era accaduto poco prima che il Druido scomparisse dalle Quattro Terre vent'anni prima. Ma ora lo vedeva anche lei. Era invecchiato moltissimo da quando era venuto nella Valle a cercarla. I lunghi capelli si erano ingrigiti, la faccia scarna era più segnata e devastata, e il Druido appariva più curvo e stanco. Il tempo lavorava contro di lui, e contro tutti loro.

Gli occhi neri si alzarono a incontrare i suoi. «Ora ti parlerò di Bremen» esordì con la sua voce profonda, e congiunse le mani nodose davanti a sé.

«Molto tempo fa, all'epoca dei Consigli dei Druidi a Paranor, nel perio-

do intercorrente fra le Guerre delle Razze, fu Bremen che capì la verità sulla comparsa della magia. Brona, che doveva diventare il Signore degli Inganni, ne aveva scoperto i segreti anni prima ed era caduto vittima del suo potere. Divorato da quello che aveva sperato di padroneggiare, il Druido ribelle ne divenne schiavo. Dopo la Prima Guerra delle Razze, il Consiglio credette che fosse stato distrutto, ma Bremen capì che non era così. Brona viveva, preservato dalla magia, posseduto dalla sua forza e dai suoi bisogni. Le scienze del vecchio mondo erano scomparse, perse nell'olocausto delle Grandi Guerre. Al loro posto era rinata la magia di un mondo ancora più antico, un mondo in cui solo le creature fantastiche esistevano. Era questa magia - Bremen lo capì - che avrebbe preservato o distrutto il nuovo mondo degli uomini.

«Così Bremen disubbidì al Consiglio come aveva fatto Brona prima di lui - ma con maggiore prudenza, sapendo che cosa aveva di fronte - e cominciò ad apprendere da solo i segreti del potere che il Druido ribelle aveva scoperto. Preparato all'inevitabile ritorno del Signore degli Inganni, si salvò quando tutti gli altri Druidi furono distrutti. Diventò la sua missione, lo scopo esclusivo della sua vita, ritrovare il potere che il maligno aveva scatenato, catturarlo e rinchiuderlo là dove nessuno più potesse toccarlo. Anche se era un compito tutt'altro che facile... egli si consacrò a esso. I Druidi avevano rivelato la magia; ora, come ultimo dei Druidi, toccava a lui occultarla e sigillarla per sempre.»

Allanon fece una pausa. «Decise di raggiungere questo scopo con la creazione della Spada di Shannara, un'arma dell'antica magia elfa che poteva distruggere il Signore degli Inganni e i Messaggeri del Teschio suoi servi. Nell'ora più cupa della Seconda Guerra delle Razze, mentre tutte le Quattro Terre erano minacciate dalle armate del maligno, Bremen forgiò la favolosa Spada con la magia e con le capacità che aveva acquisito. La diede al Re elfo Jerle Shannara. Con quella Spada, il Re avrebbe affrontato in battaglia il Druido ribelle e avrebbe fatto in modo di distruggerlo.

«Come voi sapete, però, Jerle Shannara fallì. Incapace di padroneggiare completamente la Spada, lasciò fuggire il Signore degli Inganni. Anche se la battaglia era stata vinta e gli eserciti del maligno erano stati ricacciati, Brona viveva. Sarebbero trascorsi degli anni, ma prima o poi sarebbe tornato. Bremen sapeva che, allora, non ci sarebbe più stato lui ad affrontare nuovamente Brona. Eppure aveva preso un solenne impegno, e mai sarebbe venuto meno alla sua parola.»

La voce del Druido si era abbassata fino a diventare un sussurro e i suoi

occhi neri, impenetrabili riflettevano una pena intensa. «Fece tre cose, allora. Scelse me come suo figlio, il discendente di carne e sangue della stirpe dei Druidi, che avrebbe percorso le Quattro Terre fino all'epoca del ritorno del Signore delle Tenebre. Diede a se stesso prima, e poi a me, la possibilità di prolungare la vita attraverso il sonno che preserva così che, finché fosse stato necessario, un Druido avrebbe protetto l'umanità dal Signore degli Inganni. E infine, fece un'altra cosa. Quando si avvicinò per lui il momento della fine e non poté decidersi a lasciare per sempre la terra, usò la magia in un'ultima terribile evocazione. Legò il suo spirito a questo mondo in cui il suo corpo non poteva restare, così da poter protendersi oltre la vita e far sì che venisse assolto l'impegno da lui preso.»

Le dita nodose si strinsero a pugno. «Si legò a me! Usò la magia per attuare questo legame fra padre e figlio, il suo spirito disincarnato esiliato in un mondo di tenebre dove passato e futuro erano uniti e dal quale potesse lanciare richiami in caso di necessità. Fu questo il destino che egli scelse per se stesso, un essere smarrito, disperato, che non avrebbe mai avuto la libertà finché non avesse assolto il suo compito, finché entrambi non...»

Si interruppe improvvisamente, come se le sue parole lo avessero portato più lontano di quanto desiderasse. In quell'istante, Brin captò quello che le era stato nascosto prima... la visione rapida, elusiva di quello che il Druido le aveva nascosto nella Valle d'Argilla quando Bremen, sorto dal Perno dell'Ade, aveva formulato le sue profezie, e che confermava i sussurri della sua premonizione.

«Ho pensato che tutto fosse risolto» proseguì Allanon, come per cancellare quella pausa improvvisa. «Ho pensato che tutto fosse risolto quando Shea Ohmsford distrusse il Signore degli Inganni -quando il giovane della Valle scoprì il segreto della Spada di Shannara e riuscì a padroneggiarla. Ma mi sbagliavo. La magia nera non morì col Signore degli Inganni. Né rimase sigillata come si era ripromesso Bremen. Sopravvisse, tenuta al sicuro fra le pagine dell'Ildatch, occultata fra le viscere del Maelmord in attesa che qualcuno la scoprisse. E, infine, quel qualcuno venne.»

«E così nacquero le Mortombre» finì Rone Leah.

«Asservite alla magia nera come lo erano stati il Signore degli Inganni e i Messaggeri del Teschio ai vecchi tempi. Credendo di poterle dominare, ne divennero soltanto le schiave.»

Ma qual è il segreto che tu nascondi? sussurrò mentalmente Brin, sempre aspettando che venisse rivelato. Parlane ora!

«Perciò Bremen non può essere liberato dal suo esilio nel Perno dell'Ade

finché il libro dell'Ildatch non sarà distrutto... e con esso la magia?» Rone era troppo assorto dalla storia per avvertire quello che aveva intuito Brin.

«È votato alla sua distruzione, Principe di Leah» sussurrò Allanon.

E tu... E tu... La mente di Brin turbinava.

«E così tutta la magia nera scomparirà dalla terra?» Rone scosse la testa, meravigliato. «Sembra impossibile, dopo tanti anni... dopo tutte le guerre combattute a causa sua, dopo tutto il sangue versato...»

Il Druido distolse lo sguardo. «Quell'era sta per finire, Principe. Quell'era deve finire.»

Ci fu un lungo silenzio, una calma totale si diffuse fra le ombre notturne intorno alla fiamma della lampada a olio e calò sui tre rannicchiati intorno al tavolo. Avviluppati da quella strana quiete, erano ciascuno immerso nei propri pensieri, gli occhi abbassati per proteggere il lavorio della mente. Estranei uniti da una causa comune, che, però, non si capivano, pensò Brin. Aspiriamo a un bene comune, ma il nostro vincolo è stranamente debole...

«Abbiamo qualche possibilità di successo, Allanon?» chiese all'improvviso Rone Leah. La sua faccia bruciata dal vento si volse verso il Druido. «Abbiamo abbastanza forza per distruggere questo libro e la sua magia?»

Per un attimo il Druido non rispose. I suoi occhi guizzavano rapidi ed elusivi, come se nascondessero qualcosa. Poi disse a bassa voce: «Brin Ohmsford possiede questa forza. È la nostra speranza».

Brin lo guardò e scosse lentamente la testa. Il suo sorriso divenne una smorfia ironica. «Speranza e disperazione. Io salverò e distruggerò. Ricordi, Allanon? Lo disse Bremen parlando di me.»

Il Druido tacque. Rimase immobile, fissandola con gli occhi neri.

«Che altro ti ha detto, Allanon?» chiese lei con un filo di voce. «Che altro?»

Ci fu una lunga pausa. «Che non lo rivedrò mai più in questo mondo.»

Il silenzio si approfondì. Ora era vicina al segreto che il Druido aveva tenuto nascosto, lo sentiva. Rone Leah si mosse a disagio sulla sedia, voltandosi verso di lei. C'era perplessità nei suoi occhi, vide Brin. Rone non voleva saperne di più. Distolse lo sguardo. Ma lei era la speranza e lei doveva sapere.

«C'è dell'altro?» chiese.

Lentamente Allanon si raddrizzò, avviluppandosi il mantello intorno al corpo, e un lieve sorriso apparve sulla sua faccia scarna, disfatta. «Gli Ohmsford hanno la mania di voler sempre sapere la verità su tutto» rispo-

se. «Nessuno di voi è mai stato paziente.»

«Che cosa ha detto Bremen?» incalzò lei.

Il sorriso sparì. «Ha detto, Brin Ohmsford, che quando me ne andrò dalle Quattro Terre questa volta, non tornerò più.»

I due giovani lo fissarono sconvolti, increduli. Certo come il ciclo delle stagioni era il ritorno di Allanon alle Quattro Terre quando il pericolo della magia nera minacciava le razze. Nessuno poteva ricordare un'epoca in cui non fosse ricomparso.

«Io non ti credo, Druido!» esclamò Rone, incapace di trovare qualcos'altro da dire, con una nota quasi indignata nella voce.

Allanon scosse lentamente la testa. «L'era finisce, Principe di Leah, e io devo andarmene con essa.»

Con la gola stretta Brin chiese: «Quando... quanto tu...?».

«Quando verrà il momento, Brin» completò con dolcezza il Druido. «Quando verrà la mia ora.»

Poi si alzò, la sua figura alta, segnata dagli anni, nera come la notte ed eretta. Le grandi mani nodose si protesero attraverso il tavolo. Senza quasi accorgersene, Brin e Rone si chinarono a stringerle fra le proprie, e per un istante i tre furono uniti come una persona sola.

Poi il Druido fece un cenno col capo, come per congedarli. «Domani ci dirigeremo a est verso l'Anar... a est fino alla fine del viaggio. Ora andate e dormite. Che la pace sia con voi.»

Le grandi mani si ritirarono. «Andate» mormorò.

Dopo essersi scambiati un'occhiata rapida, incerta, Brin e Rone si alzarono e uscirono dalla stanza, sentendosi seguiti dagli occhi neri.

Percorsero in silenzio il corridoio. Un suono di voci, distante e frammentato, si diffuse attraverso le ombre della sala vuota, veleggiando disincarnato da qualche luogo invisibile. Nell'aria ristagnava l'aroma intenso di erbe e medicinali, che essi inspiravano, sconvolti dai loro pensieri. Davanti alle porte delle loro camere, si fermarono e rimasero vicini, senza toccarsi né guardarsi, condividente senza parlare l'impatto di quello che avevano appreso.

Non può essere vero, pensò Brin, stordita. Non è possibile.

Rone si voltò verso di lei e le cercò le mani. Per la prima volta da quando avevano lasciato il Perno dell'Ade e la Valle d'Argilla, si tienti nuovamente vicina a lui.

«Quello che ci ha detto, Brin... che non ritornerà...» Il giovane scosse la testa. «Ecco perché siamo andati a Paranor e ha fatto scomparire la Fortez-

za. Sapeva che non sarebbe tornato...»

«Rone» mormorò lei, mettendogli un dito sulle labbra.

«Lo so. Ma non posso crederci.»

«No.»

Si guardarono intensamente per un lungo istante. «Ho paura, Brin» mormorò infine lui.

Lei annuì senza parlare, lo abbracciò e lo tenne vicino a sé. Poi si scostò, gli sfiorò la bocca con un bacio e scomparve nella sua stanza.

Lentamente, stancamente, Allanon si allontanò dalla porta chiusa e sedette di nuovo al tavolino. Distolti gli occhi dalla fiamma della lampada a petrolio, rimase a fissare le ombre al di là, e i suoi pensieri vagavano. Un tempo non avrebbe sentito il bisogno di rivelare segreti che riguardavano soltanto lui. Non si sarebbe degnato di farlo. Egli era il custode delle razze, dopo tutto; era l'ultimo dei Druidi e il potere che un tempo era stato loro, apparteneva ora a lui. Non aveva nessun bisogno di confidarsi con gli altri.

Era stato così con Shea Ohmsford. Gran parte della verità era stata tenuta nascosta a Shea, in modo che il piccolo uomo della Valle la scoprisse da solo. Era stato così anche col padre di Brin, quando il Druido l'aveva mandato alla ricerca del Fuoco di Sangue. Tuttavia la sua determinazione a preservare i segreti, il suo rifiuto deliberato e ferreo di dire a chiunque - persino alle persone più vicine - tutto quello che sapeva, si era stranamente attenuato col passare degli anni. Forse era la vecchiaia, che l'aveva colto alla fine, o l'inesorabile accumularsi degli anni sulle sue spalle, che tanto l'opprimeva. Forse era semplicemente il bisogno di condividere il peso del suo compito con qualche altro essere vivente.

Forse.

Si alzò di nuovo dal tavolo, simile a un'ombra notturna che fluttuava oltre la luce. Un improvviso alito di vento, e la lampada si spense.

Si era confidato con la fanciulla e il giovane più di quanto avesse mai fatto con altri.

Eppure non aveva detto tutto.

XXIV

Quando l'alba spuntò sulle Terre dell'Est e sulle foreste dell'Anar, i tre giunti dalla Valle d'Argilla proseguirono il loro viaggio. Riforniti di provviste fresche dai Guaritori di Storlock, uscirono dal villaggio diretti a est,

verso le foreste vicine. Pochi li videro partire. Un gruppetto di abitanti in abito bianco, tristi in volto e silenziosi, si raccolse vicino alle scuderie dietro il Centro per salutarli. Nel giro di pochi minuti i tre erano scomparsi fra gli alberi, andandosene silenziosamente e misteriosamente com'erano venuti.

Era quel tipo di giorno autunnale che si ricorda con rimpianto quando la terra è sepolta da strati profondi di neve. Era caldo e soleggiato, gli alberi della foresta, spruzzati di morbidi dardi di luce, avevano colori radiosi, e i profumi del mattino erano dolci e piacevoli. Così come i giorni trascorsi erano stati cupi e gelidi nella scia dei temporali di stagione, questo giorno era luminoso e sereno col cielo di un azzurro abbagliante e il sole splendente.

Brin Ohmsford e Rone Leah, però, non coglievano quella dolcezza. Ossessionati dalla triste rivelazione di Allanon e angosciati al pensiero di quello che li aspettava, nessuno dei due poteva godere il calore di quella giornata. Chiusi in se stessi, ciascuno avviluppato in una cupa coltre di emozioni personali e pensieri segreti, i due cavalcavano in un silenzio ostinato fra le ombre marezzate dei grandi alberi scuri, sentendo soltanto il freddo sepolto nel loro animo.

«Il percorso che ora ci attende sarà pieno di insidie» li aveva avvertiti Allanon quel mattino davanti alle scuderie dove li aspettavano i loro cavalli, la voce bassa e stranamente dolce. «Per tutte le Terre dell'Est e le foreste dell'Anar, le Mortombre saranno in agguato. Sanno del nostro arrivo. Paranor ha cancellato ogni dubbio in proposito. Sanno anche che devono fermarci prima che raggiungiamo il Maelmord. Gli Gnomi ci daranno la caccia oppure, nei luoghi in cui essi non ci sono, altri che ubbidiscono agli Spiriti. Nessun sentiero che conduca a est nelle Montagne del Corvo sarà sicuro per noi.»

Poi aveva posato le mani sulle loro spalle, attirandoseli vicino. «E tuttavia noi siamo solo in tre, e non sarà facile trovarci. Le Mortombre e i loro servi gnomi ci cercheranno in due direzioni... a nord sopra il Fiume Rabb e a sud di Culhaven. Sicuri e senza ostacoli nemmeno per loro, questi sono i percorsi che un saggio sceglierebbe. Noi, naturalmente, non sceglieremo nessuno dei due e passeremo, invece, per i punti più pericolosi... non solo per noi, ma anche per loro. Punteremo direttamente a est verso l'Anar centrale... attraverso il Wolfsktaag, Terrabuia e la Vecchia Palude. Magie più antiche della loro dimorano in quelle regioni... magie che esiteranno a sfidare. Le montagne del Wolfsktaag sono vietate agli Gnomi, ed essi non vi

si avventureranno mai, nemmeno se le Mortombre glielo ordineranno. Lassù vi sono cose più pericolose degli Gnomi che noi cerchiamo di evitare, ma per lo più sono inattive. Se saremo rapidi e prudenti, dovremmo passare indenni. Terrabuia e la Palude sono dimore di altre magie ancora, ma là forse troveremo qualcuno meglio disposto verso la nostra causa che non verso la loro...»

Attraversarono la frangia occidentale dell'Anar centrale fino all'altopiano che formava la soglia delle alture gibbose, aspre del Wolfsktaag. Viaggiavano, ignorando il sole e il caldo e i luminosi colori autunnali, cercando invece le cose oscure che allignavano intorno a loro. A mezzogiorno avevano raggiunto il Passo di Giada e cominciato un'ascesa lunga, tortuosa su per il suo pendio meridionale, nascosti da alberi e cespugli mentre si inoltravano nelle ombre profonde. A metà pomeriggio erano già a est del Passo, e proseguivano verso le alte montagne. Alberi e rocce si estendevano cupi e silenziosi intorno a loro mentre la luce cominciava a impallidire. Al tramonto erano nel cuore delle montagne. Ora le ombre scivolavano come creature vive fra gli alberi. Per quanto si guardassero intorno, non trovavano alcuna traccia di vita e si sentivano soli.

Essere tanto soli era strano e anche spaventoso, pensò Brin mentre il crepuscolo scendeva sulle montagne e il giorno moriva. Avrebbero dovuto avvertire almeno il palpitare di vite diverse dalla loro, invece era come se quelle montagne e quelle foreste fossero state depredate. Non c'erano uccelli sugli alberi, né insetti, né creature vive di qualsiasi tipo. Solo il silenzio, profondo, e pervadente... e il silenzio stesso era diventato vivo in assenza di ogni altra forma di vita.

Allanon li fece fermare al riparo di un boschetto di noci brutti e scheggiati per accamparsi. Dopo che le provviste furono riordinate, i cavalli sistemati e il campo fu pronto, il Druido li chiamò, ordinò di non accendere il fuoco, e se ne andò rapido fra gli alberi dopo un frettoloso saluto. I due giovani rimasero a guardarlo senza parole finché fu scomparso, poi sedettero a consumare una cena fredda a base di pane, formaggio e frutta secca. Mangiarono al buio, senza parlare, scrutando le ombre intorno a loro alla ricerca di quella vita che sembrava inesistente. In alto, il cielo era punteggiato di stelle.

«Dove credi sia andato?» chiese dopo un po' Rone Leah, parlando quasi come se rivolgesse la domanda a se stesso. Brin scosse la testa, senza rispondere, e il giovane distolse di nuovo lo sguardo. «Proprio come un'ombra, non è vero? Si sposta quando nasce il sole o spunta la luna, appare e

poi scompare di nuovo... sempre per motivi misteriosi. Non ci fa sapere niente, naturalmente. Noi non siamo che poveri esseri umani.» Sospirò e posò il piatto. «Se non che io temo che non siamo più semplicemente umani, non è vero?»

Brin giocherellava col pezzetto di pane e formaggio rimasti sul suo piatto. «No» rispose a bassa voce.

«Be', non importa. Noi siamo sempre noi, comunque.» Si interruppe, come se sotto sotto dubitasse di quello che aveva appena ietto. Poi si chinò verso di lei. «È strano, i miei sentimenti verso di lui sono cambiati. Ci ho pensato tutto il giorno. Non che mi fidi completamente di lui. Non posso. Sa troppe cose che io non so. Ma non diffido più di lui. Sta cercando di fare del suo meglio, ne sono convinto.»

Si fermò, aspettando che la ragazza lo approvasse, ma lei rimase in silenzio, guardando altrove.

«Brin, cosa ti preoccupa?» chiese infine.

Lo guardò, scuotendo la testa. «Non ne sono sicura.»

«È quello che ci ha detto ieri sera... che non lo vedremo più, dopo questo viaggio?»

«Sì, è quello. Ma c'è dell'altro.»

Lui esitava. «Forse sei soltanto...»

«C'è qualcosa che non va» lo interruppe lei, guardandolo fissamente.

«Che cosa?»

«Qualcosa.» Parlava lentamente, con cautela. «In lui, in te, in tutto questo viaggio, ma soprattutto in me.»

Rone era stupito. «Non capisco.»

«Nemmeno io lo capisco. Ma lo sento.» Si strinse addosso il mantello, rannicchiandosi fra le sue pieghe. «Lo sento da giorni... da quando l'ombra di Bremen è apparsa nel Perno dell'Ade e abbiamo distrutto quella Mortombra. Sento che qualcosa di brutto sta arrivando... qualcosa di terribile. E non so cosa sia. E inoltre mi sento osservata; sento sempre degli occhi che mi guardano, ma non c'è mai niente. Mi sento, e questo è il peggio, trascinata lontano da me stessa, da te e Allanon. È cambiato tutto da quando siamo partiti da Valle d'Ombra. Tutto è diverso, ma non saprei dirti perché.»

Il giovane rimase in silenzio per un istante. «Forse è per via di quello che ci è successo, Brin. Il Perno dell'Ade, Paranor... l'aver saputo da Allanon quello che gli aveva detto l'ombra di Bremen. Per forza doveva cambiarci. E ormai siamo partiti da diversi giorni, lontano da tutto ciò che è

familiare e confortevole. Deve dipendere anche da questo.»

«Sento la mancanza di Jair» aggiunse lei a voce bassa.

«E dei tuoi genitori.»

«Ma soprattutto di Jair» insistette lei, come se cercasse a tutti i costi una giustificazione. Poi scosse la testa. «No, non c'entra. È qualcos'altro, qualcosa che non dipende da Allanon e dalla nostalgia di casa e dei miei... Sarebbe troppo semplice, Rone. Io lo sento, nel profondo del mio essere. Qualcosa che...»

Si interruppe, gli occhi scuri disorientati. Guardò altrove. «Vorrei tanto che Jair fosse con me ora... solo per qualche momento. Io credo che lui saprebbe che cos'ho. Siamo così vicini...» Si trattenne, poi rise piano. «Non è sciocco? Desiderare qualcosa del genere quando probabilmente non cambierebbe niente?»

«Anch'io sento la sua mancanza.» Il giovane tentò di sorridere. «Per lo meno saprebbe distrarci dai nostri problemi. Sarebbe in giro a dare la caccia alle Mortombre o qualcosa del genere.»

Si interruppe, rendendosi conto di quello che aveva detto, poi si strinse nelle spalle come per dissipare il proprio disagio. «Comunque, non c'è niente di strano, probabilmente... niente di serio. Altrimenti, Allanon lo avvertirebbe, non è vero? Dopo tutto, sembra captare ogni cosa.»

Brin fu lenta a rispondergli. «Mi chiedo se sia ancora così» disse infine. «Mi chiedo se vi riesca ancora.»

Rimasero in silenzio, allora, senza guardarsi, scrutando il buio, ciascuno immerso nei propri pensieri. Man mano che i minuti scivolavano via, la quiete della notte sembrava premere su di loro, ansiosa di avvolgerli nella coltre della sua solitudine vuota, desolata. A ogni istante che passava, sembrava inevitabile che qualche suono dovesse infrangere l'incantesimo, il grido lontano di un animale, qualche piccolo spostamento fra gli alberi o i sassi, il fruscio di una foglia o il ronzio di un insetto. Ma non successe niente. C'era solo il silenzio.

«Ho la sensazione che andiamo alla deriva» disse all'improvviso Brin.

Rone scosse la testa. «Stiamo seguendo un percorso preciso, Brin. Non andiamo alla deriva.»

Gli lanciò un'occhiata. «Vorrei averti dato retta e non essere mai venuta.»

Il giovane la guardò sconvolto. Ora la bellissima faccia bruna era rivolta verso di lui. Negli occhi neri della ragazza c'era un miscuglio di stanchezza e di dubbio che somigliava troppo alla paura. Per la frazione di un secondo

Rone ebbe la sgradevole sensazione che la fanciulla seduta davanti a lui non fosse Brin Ohmsford.

«Ti proteggerò» disse con voce tenera, premurosa. «Te lo prometto.»

Lei sorrise allora, un sorriso debole, incerto, che affiorò un istante e subito scomparve. Le sue mani si protesero allora verso quelle di lui. «Ti credo» sussurrò in risposta.

Ma nel suo intimo si ritrovò a chiedersi se ciò fosse possibile.

Era quasi mezzanotte quando Allanon tornò all'accampamento, emergendo dagli alberi silenzioso come una delle tante ombre del Wolfsktaag. Dai rami degli alberi penetrava la luce della luna in sottili nastri argentati, dando alla notte una luminosità irreale. Avvolti nelle loro coperte, Rone e Brin dormivano. In tutta la vasta catena montuosa regnava la quiete più assoluta. Era come se soltanto lui vegliasse.

Il Druido si fermò a qualche metro dai due giovani. Se n'era andato via per restare solo, per pensare, per riflettere su quello che inesorabilmente l'aspettava. Come gli erano giunte inaspettate le parole di Bremen quando l'ombra le aveva pronunciate... stranamente inaspettate. Naturalmente non dovevano esserlo. Lui l'aveva sempre saputo, fin dall'inizio. Eppure aveva sempre avuto la sensazione che le cose potessero andare diversamente. Era un Druido, e tutto era possibile.

I suoi occhi neri spaziarono sulle montagne. I giorni passati, le lotte che aveva combattuto e le strade che aveva percorso fino a quel momento erano lontani. Anche l'indomani sembrava lontano, ma era un'illusione, lo sapeva. L'indomani era proprio davanti a lui.

Tanto era stato compiuto, rifletteva. Ma non bastava. Si voltò a guardare la fanciulla addormentata. Dipendeva tutto da lei. Lei non l'avrebbe mai creduto, naturalmente, così come non voleva credere al potere della canzone magica, poiché preferiva vedere la magia elfa in termini umani, mentre la magia non era mai stata umana. Le aveva mostrato cosa potesse essere... appena una visione fugace dei suoi poteri, perché sentiva che non avrebbe sopportato di più. Nella comprensione della magia era ancora una bambina e diventare adulta in questo senso sarebbe stato penoso per lei. Tanto più, lo sapeva, che lui non avrebbe potuto aiutarla.

Le sue lunghe braccia si strinsero intorno al mantello nero. Non avrebbe potuto aiutarla? Ecco di nuovo il problema. Sorrise cupo. Quella decisione di non rivelare tutto, ma solo quello che riteneva necessario... la decisione che, come nel caso di Shea Ohmsford in un tempo ormai lontano, la verità

dovesse essere appresa solo da chi se ne sarebbe servito. Avrebbe potuto dirglielo, naturalmente... o almeno avrebbe potuto provarci. Ora il padre di Brin avrebbe certo detto che lei doveva sapere, perché Wil Ohmsford aveva creduto che anche la fanciulla elfa Amberle dovesse sapere. La decisione, però, non toccava a Wil, ma soltanto a lui.

Soltanto a lui.

Una smorfia amara gli increspò per un attimo le labbra. Finiti erano i Consigli di Paranor, quando molte voci e molte menti si univano nella ricerca di soluzioni ai problemi dell'umanità. I Druidi, i saggi del passato, non esistevano più. Le loro storie e Paranor, e le speranze e i sogni che un tempo avevano ispirato, erano perduti, e solo lui restava.

Tutti i problemi dell'umanità erano caduti sulle sue spalle, come era sempre stato e sarebbe continuato a essere finché fosse vissuto. A lui era toccato accollarsi quel compito. L'aveva accettato quando aveva deciso di essere quello che era. Ma era l'ultimo. Ci sarebbe stato un altro disposto a fare la stessa cosa dopo la sua scomparsa?

Solo, incerto, se ne stava fra le ombre della foresta, e guardava Brin Ohmsford.

All'alba ripresero il viaggio verso est. Era un'altra luminosa, solare giornata d'autunno... calda, dolce e palpitante di sogni per il futuro. Mentre, a ovest, la notte si allontanava dal Wolfsktaag, il sole spuntava a est sull'orizzonte, levandosi sopra le foreste in fiamme dorate che si estendevano e si diffondevano fin negli angoli più bui della terra, cacciando le tenebre. Persino nella solitudine vasta e vuota di quelle montagne arcigne c'era un senso di pace e benessere.

Brin ripensava alla sua casa. Come sarebbe stata bella la Valle in un giorno come questo, pensò fra sé mentre cavalcava su per il sentiero impervio e sentiva sul volto la carezza calda del sole. Persino qui i colori d'autunno esplodevano tumultuosi contro uno sfondo di muschio ed erbe che portavano ancora il tocco verde dell'estate. Profumi di vita salivano fino alle sue narici, stordendola con il loro aroma. Gli abitanti della Valle dovevano essere già svegli, pronti a cominciare la loro giornata di lavoro. La colazione sarebbe stata sul fuoco, e, dalle finestre spalancate per godere il sole, sarebbe uscito l'aroma succulento del cibo. Più tardi, terminate le faccende del mattino, le famiglie del villaggio si sarebbero raccolte per raccontarsi delle storie e fare dei giochi, ansiose di godersi un pomeriggio solare come quello, e di riassaporare, almeno per breve tempo, il ricordo

dell'estate finita.

Come vorrei essere con loro, pensò. Come vorrei essere a casa.

Il mattino scivolò via rapidamente, perso fra il calore del sole e i ricordi e i sogni. Vette e crinali scorrevano sotto di lei, e attraverso le montagne gibbose si cominciarono a intravedere le foreste fitte delle pianure. A mezzogiorno, lasciatisi dietro gran parte della catena montuosa, cominciarono a scendere.

Poco dopo cominciarono ad avvertire il Chard Rush.

Molto tempo prima di vederlo, ne sentirono il rumore: un ruggito profondo, penetrante, che giungeva da oltre una montagna boscosa, alta e aspra contro l'ampio orizzonte. Come un'onda invisibile, si riversava su di loro, un brontolio sordo e cupo che scuoteva con la sua forza la terra coperta di solchi. Poi il vento sembrò impadronirsene, ampliandone l'intensità finché il rombo fu ovunque. Davanti a loro il sentiero si faceva pianeggiante, e gli alberi cominciavano ad addensarsi. Intorno alla cima della montagna, un gelido vapore e una nebbia profonda, cancellarono tutto, a eccezione di una pallida traccia del cielo azzurro di mezzogiorno, ora nascosto dai rami aggrovigliati degli alberi con la loro corteccia umida, coperta di muschio e le foglie rossastre che scintillavano. Davanti a loro, il sentiero riprese a salire attraverso mucchi di rocce e alberi caduti che emergevano spettrali dalla bruma come giganti congelati. E ancora non si sentiva che quel rumore, violento e assordante.

Lentamente, man mano che il sentiero saliva e la sommità si avvicinava, la nebbia cominciò a dissolversi sotto le raffiche del vento che soffiava dalle vette del Wolfsktaag fino alle pianure orientali. Davanti a loro si aprì la conca della valle, i pendii boscosi scuri e austeri all'ombra delle montagne sotto una fila di alture dorate dalla luce. E qui, finalmente, scoprirono l'origine del rumore: una cascata. Una impressionante, torreggiante colonna di acqua bianca ribollente si riversava con fragore selvaggio attraverso un varco nella roccia della montagna e precipitava parecchi metri più in basso con nuvole di nebbia e spruzzi che restavano perennemente sospesi lungo tutta l'estremità occidentale della valle, per confluire in un grande fiume che serpeggiava attraverso rocce e alberi fino a scomparire.

I tre, in fila indiana, si fermarono.

«Il Chard Rush» spiegò Allanon, indicando le cascate.

Brin rimase a guardarle senza parole. Le sembrava di essere sull'orlo del mondo. Non avrebbe potuto descrivere quello che sentiva in quel momento, solo quello che vedeva. In basso, a un centinaio di metri, le acque del

Chard Rush irrompevano e turbinavano giù per le rocce e le fenditure in uno spettacolo magnifico, che toglieva il fiato e la riempiva di meraviglia. Lontano, al di là della valle in cui scorreva la cascata, si estendevano all'orizzonte le Terre dell'Est, che sembravano quasi luccicare attraverso gli spruzzi portati dal vento, con i colori sommessi di un dipinto sbiadito e logorato dagli anni. Una nube di pulviscolo investiva la faccia bruna della ragazza, i suoi lunghi capelli neri e i suoi abiti. Sbatté le palpebre per liberarsi gli occhi dall'acqua e inspirò profondamente l'aria fredda, tersa. Inspiegabilmente, aveva la sensazione di essere rinata.

Poi Allanon fece loro cenno di continuare e i tre cominciarono a scendere lungo il pendio interno della valle boscosa, piegando verso il varco che si apriva nella facciata della montagna dalla parte opposta alle cascate. In fila indiana, procedevano attraverso cespugli e pini curvi che si aggrappavano tenacemente al suolo roccioso di quella altitudine, seguendo un sentiero vecchio, coperto di buche, che scendeva oltre le cascate. Grandi nuvole di bruma li avviluppavano, umide e appiccicaticce. Il vento morì oltre la sommità, il suono del suo fischio stridulo perso nel ruggito soffocato delle cascate. La luce si spense nelle ombre, e un falso crepuscolo si diffuse sulla foresta in cui si inoltravano.

Infine raggiunsero la base delle cascate e proseguirono lungo il sentiero oscuro che li aveva portati fin lì per emergere finalmente dalla nebbia e dall'ombra nella luce calda del sole. Cavalcarono verso est lungo le rive del fiume attraverso l'erba alta e fresca sotto un boschetto rado di pini e di querce dalle foglie gialle. Gradualmente il ruggito delle cascate cessò e l'aria divenne meno gelida. Fra gli alberi, intorno a loro, volavano gli uccelli in improvvise esplosioni di colore.

La vita era tornata sulla terra. Brin sospirò grata, pensando quanto si sentisse sollevata lontana da quelle montagne.

Poi, bruscamente, Allanon fece fermare il suo cavallo.

Quasi come se l'avesse imposto lui, il silenzio scese sulla foresta intorno a loro... un silenzio profondo, stratificato, che pesava su tutto come un sudario. I due giovani, fermi dietro di lui, fissavano stupiti il Druido e poi si guardarono l'un l'altro, sorpresi e all'erta. Allanon era immobile. Se ne stava sul suo cavallo, rigido contro la luce, scrutando le ombre della foresta davanti a lui, ascoltando.

«Allanon, che cosa...?» fece Brin, ma la mano del Druido si alzò bruscamente per interromperla.

Infine si voltò, il volto scarno, bruno, teso e duro, nei suoi occhi, soc-

chiusi come fessure, un'espressione che mai gli avevano visto. In quell'istante, senza sapere perché, Brin fu improvvisamente assalita dal terrore.

Il Druido non parlò. Invece sorrise - un rapido, triste sorriso - e si voltò. Fece loro cenno di seguirlo, e s'inoltrò fra gli alberi.

Percorsero solo una breve distanza fra un boschetto rado di alberi e cespugli morenti fino a una piccola radura che si apriva davanti a loro lungo la riva del fiume. Lì Allanon fermò di nuovo il suo cavallo e questa volta smontò. Rone e Brin lo imitarono. Insieme rimasero davanti ai cavalli, guardando oltre la radura, dove gli alberi si facevano più fitti.

«Che cosa c'è, Allanon?» Questa volta Brin completò la sua domanda.

Il Druido non si voltò. «Qualcosa sta arrivando. Ascoltate.»

Aspettarono immobili accanto a lui. Così totale era il silenzio, ora, che persino il loro respiro risuonava aspro alle loro orecchie. La premonizione sussurrò di nuovo nella mente di Brin, venuta dalla pioggia e dal grigiore dei Denti del Drago a riassalirla. La paura la sfiorò con la sua mano gelida e lei rabbrividì.

Improvvisamente, ci fu un rumore, debole e cauto: un fruscio di foglie secche provocato da qualcosa che si muoveva.

«Là!» gridò Rone, indicando con la mano.

Qualcosa si delineò fra gli alberi sull'altro lato della radura. Sempre nascosto nell'oscurità, si fermò improvvisamente, scorgendo i tre che lo osservavano. Per lunghi istanti, rimase immobile nel suo riparo, e occhi invisibili li fissavano, un'ombra silenziosa nel buio.

Poi, rapido e deciso, emerse dagli alberi nella luce. In Brin la sensazione di gelo si intensificò fino a paralizzarla. Non aveva mai visto niente di simile a questa creatura che ora si ergeva davanti a loro. Era d'apparenza quasi umana, eretta sulle zampe posteriori, ma ingobbita, le lunghe braccia che oscillavano in avanti. Era grossa, robusta e dotata di muscoli potenti. La pelle era di uno strano colore rossastro, tesa sul corpo forte; era glabra tranne che sui lombi, ricoperti da folti peli. Dalle dita delle mani e dei piedi spuntavano grandi artigli uncinati. Guardò verso di loro; aveva un muso bestiale, grottesco, schiacciato e coperto di cicatrici. Lucenti occhi gialli li fissarono, e il muso si aprì in un ghigno odioso, rivelando una massa di denti ricurvi.

«Che cos'è?» sussurrò inorridito Rone Leah.

«Quello che era stato promesso» rispose piano Allanon, la voce stranamente turbata.

Il mostro rossastro avanzò verso di loro di qualche passo fino ai bordi

della radura. Poi si fermò, in attesa.

Allanon si voltò verso i due giovani. «È una Jachyra, un essere di un'altra era, di grande malvagità. Le creature dotate di poteri magici la cacciarono dalla terra in un'epoca antecedente l'alba dell'uomo... in un'epoca anteriore persino a quella in cui gli Elfi crearono il Divieto. Soltanto una magia di uguale potenza ha potuto liberarla.»

Si raddrizzò e si avviluppò intorno al corpo il mantello nero. «Evidentemente mi sbagliavo... le Mortombre hanno previsto che venissimo da questa parte. Soltanto fra queste montagne, un luogo dove la magia vive ancora, si poteva liberare una cosa come la Jachyra. Le Mortombre ci hanno mandato incontro un avversario assai più pericoloso di loro stesse.»

«E se ci misurassimo con questa bestia?» fece Rone coraggiosamente, denudando la lama color ebano della Spada di Leah.

«No.» Allanon lo afferrò rapidamente per un braccio. «Questa battaglia è mia.»

Il giovane lanciò un'occhiata a Brin come per sollecitarne l'appoggio. «Io credo che ogni battaglia di questo viaggio debba essere combattuta da tutti.»

Ma Allanon scosse il capo. «Non questa volta, Principe di Leah. Hai già dato prova del tuo coraggio e della tua devozione a questa fanciulla. Io non ho alcun dubbio in proposito. Ma il potere di questa creatura va al di là delle tue possibilità. Dovrò affrontarla da solo.»

«Allanon, non farlo!» gridò improvvisamente Brin, afferrandolo per un braccio.

Il Druido abbassò gli occhi sulla fanciulla, e il volto consunto e gli occhi penetranti, capaci di vedere i sentimenti che lei voleva nascondere, esprimevano una triste determinazione. Si guardarono l'un l'altra, intensamente, e poi senza sapere perché, Brin lo lasciò andare.

«Non farlo» ripeté a bassa voce.

Allanon si chinò a sfiorarle una guancia. Sull'altro lato della radura, la Jachyra uscì improvvisamente in un grido aspro che frantumò il silenzio del pomeriggio... un grido che era quasi una risata.

«Lasciami venire con te!» insistette Rone Leah, già pronto a seguirlo.

Il Druido gli si parò davanti. «Resta dove sei, Principe di Leah. Aspetta finché sarai chiamato.» Gli occhi neri lo fissavano. «Non interferire in questo. Qualsiasi cosa succeda, sta' alla larga. Promettilo.»

Rone esitava. «Allanon, non posso...»

«Promettilo!»

Il giovane rimase davanti a lui con aria di sfida un attimo ancora, poi, con riluttanza, annuì. «Lo prometto.»

Gli occhi del Druido si volsero per un'ultima volta verso la fanciulla, con un'espressione assorta e distante. «Abbi cura di te, Brin Ohmsford» sussurrò.

Poi si voltò e cominciò a scendere verso la radura.

XXV

Il sole che splendeva nell'azzurro cielo limpido del pomeriggio delineava nettamente i contorni dell'alta figura spettrale di Allanon mentre si muoveva contro lo sfondo dei colori della foresta. Il calore e i profumi dolci dell'autunno veleggiavano nell'aria, un sussurro fastidioso per i sensi del Druido, e tra gli alberi soffiava una brezza delicata che gonfiava il lungo mantello nero. Fra le sue sponde erbose, ancora verdi come d'estate, il fiume del Chard Rush scintillava azzurro e argento, e il suo luccichio si rifletteva freddo negli occhi del Druido.

Ora, davanti a lui, non vedeva altro che la forma liscia, rossastra che strisciava come un gatto giù per il pendio della piccola conca in cui si trovava la radura, gli occhi gialli stretti come fessure, il muso increspato.

Ti prego, ritorna! Brin gridò le parole nel silenzio della sua mente, senza voce per l'orrore della familiare premonizione che era tornata improvvisamente a ossessionarla e a danzare invisibile con selvaggia esultanza davanti ai suoi occhi.

Era da questo che l'aveva messa in guardia!

La Jachyra si mise a quattro zampe, e i muscoli si increspavano in nodi sporgenti sotto la pelle tesa mentre sulla sua bocca cominciava a formarsi la bava. Gli aculei si alzarono lungo tutta la sua spina dorsale, piegandosi secondo i movimenti del suo corpo mentre strisciava sulla radura illuminata dal sole. Sollevando il muso verso la figura nera davanti a lui, il mostro gridò una seconda volta... quello stesso orrendo ululato che sembrava la risata di un folle.

Allanon si fermò a una dozzina di metri da dove la bestia era accovacciata. Immobile, la fronteggiava. Sul volto duro, cupo, apparve un'espressione di tale spaventosa determinazione che ai due giovani sembrò che nessuna creatura vivente, per quanto malvagia, potesse resistergli. E invece il ghigno della Jachyra si allargò ancor di più; altri denti ricurvi apparvero sul muso spaccato in due dalla smorfia maligna. C'era follia negli occhi

gialli.

Per un lungo, terribile istante, il Druido e il mostro si fronteggiarono nel silenzio profondo del pomeriggio autunnale e fu come se tutto il mondo intorno a loro cessasse di esistere. Di nuovo risuonò la risata della Jachyra. Si mosse di lato... con uno strano movimento oscillante. Poi, con terrificante subitaneità, si scagliò contro Allanon. Mai nulla si era mosso con tanta rapidità. Simile a una macchia confusa di furia rossastra, balzò da terra e investì il Druido.

Stranamente lo mancò. Allanon era più veloce del suo aggressore, e si scansò rapidamente come un'ombra dissolta nella notte. La Jachyra volò oltre il Druido, affondando gli artigli nella terra. Ruotando senza un attimo di pausa, si lanciò di nuovo contro la sua preda. Ma già il Druido aveva proteso le mani, emanando il fuoco azzurro, che penetrò lacerante nella Jachyra, buttandola indietro mentre stava per calare su di lui. Cadde pesantemente per terra, in un groviglio di arti, mentre il fuoco la bruciava ancora, gettandola indietro finché andò a schiantarsi contro una grande quercia.

Ma, sorprendentemente, quasi subito fu di nuovo in piedi.

«Ombre!» sussurrò Rone Leah.

Si avventò ancora su Allanon, a zigzag per evitare il fuoco che fluiva dalle dita del Druido. Furiosa, si scagliò contro l'uomo con la mortale rapidità di un serpente. Il fuoco azzurro la trafisse di nuovo, spingendola via, ma la Jachyra riuscì ad afferrare il Druido con gli artigli di una zampa, lacerandogli il mantello nero e affondandoli nella carne. Allanon indietreggiò, barcollando, quasi contraendosi per la violenza dell'assalto, e il suo fuoco si dissolse in fumo. Fra l'erba alta la Jachyra, poco distante, si rimetteva di nuovo in piedi.

Cauti, i due antagonisti si fronteggiarono, muovendosi in tondo. Il Druido teneva le braccia e le mani tese davanti a sé, per proteggersi, e il volto scuro era una maschera di furore. Ma, dove passava, gocce di sangue striavano di cremisi il verde profondo dell'erba.

Il muso della Jachyra si spalancò di nuovo in un ghigno maligno, folle. Spirali di fumo si alzarono dalla pelle rossastra dove il fuoco l'aveva bruciata, ma sembrava indenne. I muscoli di ferro si incresparono mentre si muoveva in una disinvolta e sicura danza della morte per stuzzicare la sua vittima.

Di nuovo attaccò, con un tuffo rapido, fluido che la portò davanti al Druido prima che egli potesse scagliare il suo fuoco. Le mani di Allanon si strinsero intorno ai polsi della bestia, tenendola diritta in modo che non po-

tesse raggiungerlo. I denti ricurvi si avventarono maligni, tentando di azzannare l'uomo sul collo. Avvinghiati in quella posizione, i due avanzavano e indietreggiavano attraverso la radura, contorcendosi e dibattendosi nel tentativo di conquistarsi un vantaggio.

Poi, con uno sforzo tremendo, il Druido scagliò la Jachyra lontano da sé, sollevandola in aria e buttandola a terra. Immediatamente il fuoco azzurro schizzò dalle sue dita e sommerse il mostro, che emise un grido alto e terribile, un ululato che sembrò agghiacciare tutti i boschi circostanti. C'era della sofferenza in quel grido, che però aveva una inspiegabile nota di esultanza. La Jachyra saltò fuori dalla colonna di fuoco, contorcendosi per liberarsi, la potente mole rossa fumante di piccoli lembi di fuoco azzurro, ma viva. Rotolò più volte sull'erba, una cosa pazza di furore, consumata dal fuoco ancora più cupo che le bruciava dentro. Si rimise in piedi, digrignando i denti ricurvi, luccicanti, gli orrendi occhi gialli accesi.

Ama il dolore, comprese Brin inorridita. Si nutre di esso.

Dietro di loro i cavalli sbuffavano e indietreggiavano per la puzza emanata dal mostro, dando strattoni alle redini che Rone stringeva nelle mani. Il giovane si voltò a guardarli, preoccupato, parlandogli nell'inutile tentativo di calmarli.

Di nuovo la Jachyra si avventò contro Allanon, balzando attraverso il bagliore del fuoco azzurro, sfoderando gli artigli, e di nuovo Allanon si scansò appena in tempo, scagliando via la creatura con un'esplosione di fuoco azzurro.

Brin seguiva ogni mossa, inorridita da quella lotta, ma incapace di distoglierne lo sguardo. Un pensiero ritornava costantemente alla sua mente. La Jachyra era troppo persino per lui. Il Druido aveva combattuto tante terribili battaglie, sopravvivendo; aveva affrontato creature spaventose nate dalla magia nera. Ma la Jachyra era un'altra cosa. Era una creatura inconsapevole e incurante della vita e della morte, la cui esistenza sfidava tutte le leggi della natura... un mostro animato da una selvaggia follia, votata alla distruzione.

Un urlo lacerante esplose dalla gola della bestia mentre si scagliava di nuovo contro Allanon. I cavalli si impennarono spaventati, strappando le redini dalle mani di Rone. Disperatamente il giovane cercò di prenderli. Ma, appena si furono liberati, balzarono via verso le cascate. Pochi secondi dopo erano scomparsi fra gli alberi.

Rone e Brin si voltarono a osservare la lotta sul fondo della radura. Allanon aveva eretto un muro di fuoco fra sé e il suo aggressore, le fiamme

schizzavano come coltelli contro la Jachyra che cercava inutilmente di aprirsi un varco. Il Druido era tutto concentrato a preservare la barriera, le braccia tese rigidamente davanti a sé. Poi, improvvisamente, abbassò le braccia con un movimento circolare, portando con sé il muro di fiamme, che cadde come una rete sulla Jachyra, divorandola. Per un attimo la bestia scomparve in una furibonda sfera di fiamme. Contorcendosi e voltandosi, cercava di fuggire, ma il fuoco si avvinghiava a lei tenacemente, trattenuto dalla magia del Druido. Per quanto si sforzasse, la Jachyra non riusciva a liberarsene.

Le mani di Brin stringevano il braccio di Rone. Forse...

Ma poi la creatura schizzò via da Allanon e dalla radura, scomparendo fra gli alberi. Era ancora nella morsa delle fiamme che, però, cominciavano già a dissolversi. Troppa era la distanza fra Allanon e la bestia, e il Druido non poteva mantenere la sua presa. Ululando, il mostro si gettò in un boschetto di pini, spaccando tronchi e rami, seminando le fiamme dappertutto. Il legno e gli aghi di pino si frantumavano e prendevano fuoco, e nuvole di fumo salivano dalle ombre.

Al centro della radura, Allanon, sfinito, abbassò le braccia. Ai bordi, Brin e Rone aspettavano in un silenzio intimorito, fissando l'oscurità densa di fumo in cui era scomparsa la bestia. Sulla foresta era nuovamente calato il silenzio.

«Se ne è andata» sussurrò infine Rone.

Brin non parlò. In silenzio, aspettava.

Un attimo dopo, qualcosa si mosse fra i pini bruciati e carbonizzati. Brin sentì il gelo che l'aveva pervasa stringerla in una morsa tremenda. La Jachyra uscì dagli alberi, scivolò fino ai bordi della radura, il muso spalancato in quel ghigno odioso, gli occhi gialli luccicanti.

Era indenne.

«Che diavolo è mai questo?» sussurrò Rone Leah.

Il mostro strisciò di nuovo verso Allanon, col respiro rauco, ansimante. Un gemito basso, ansioso eruppe dalla sua gola, e il suo muso si sollevò come per intercettare l'odore del Druido. Davanti a lei, l'erba alta era striata del sangue di Allanon, che macchiava il verde di scarlatto. La Jachyra si fermò. Lentamente, deliberatamente, si chinò sul sangue e cominciò a leccarlo. Il gemito si fece improvvisamente rauco di piacere.

Poi attaccò. Con un solo, fluido movimento, si raccolse sulle zampe posteriori e si scagliò contro Allanon. Il Druido sollevò le mani, le dita allargate... ma troppo lentamente. Il mostro fu su di lui prima che potesse evo-

care il fuoco. Caddero fra l'erba alta rotolando e ruzzolando, avvinghiati insieme. L'attacco era stato così rapido che la bestia era calata su Allanon prima ancora che egli potesse sentire il grido di avvertimento di Brin. Il fuoco azzurro ardeva dalle punte delle sue dita, bruciando i polsi e gli avambracci dell'aggressore che lo stringevano, ma senza effetto. Gli artigli della Jachyra affondarono nel corpo del Druido, lacerandone il mantello e la carne, penetrando fino alle ossa. La testa del Druido sussultò e cadde all'indietro, mentre il dolore lo trasfigurava, un dolore che andava al di là della sofferenza fisica. Disperatamente, egli cercò di togliersi di dosso la bestia, ma la Jachyra era troppo vicina e non c'era spazio per far leva contro il suo corpo.

«No!» gridò improvvisamente Rone Leah.

Liberatosi con uno strattone da Brin che lo tratteneva, il Principe di Leah si lanciò alla carica, stringendo con tutte e due le mani la lama color ebano della sua grande spada. «Leah! Leah!» gridò furibondo. Della promessa fatta al Druido si era scordato. Non poteva restarsene con le mani in mano mentre Allanon moriva. Lo aveva già salvato una volta; poteva salvarlo ancora.

«Rone, torna indietro!» gli gridò Brin inutilmente.

Un attimo dopo, il giovane aveva raggiunto i due avvinghiati in una lotta mortale. Sollevò la lama nera della Spada di Leah e la calò in un arco scintillante, affondandola nel collo e nelle spalle della Jachyra, con la forza della magia, penetrando attraverso muscoli e ossa. La bestia indietreggiò, mentre un ululato spaventoso erompeva dalla sua gola, e il corpo rossastro si raddrizzava di scatto come se qualcosa gli si fosse spaccato dentro.

«Muori, mostro!» gridò furibondo Rone, quando scorse a terra la figura lacera e insanguinata di Allanon.

Ma la Jachyra non morì. Un braccio muscoloso si alzò bruscamente e colpì il giovane sulla faccia con forza terribile. Lui cadde all'indietro, abbandonando la presa della Spada di Leah. Subito la Jachyra gli fu addosso, ululando con frenetico piacere, come se quella nuova sofferenza le procurasse qualche immondo, incomprensibile godimento. Prese Rone prima che cadesse, lo afferrò con gli artigli e lo gettò oltre la radura; dove il giovane cadde a terra svenuto.

Poi la Jachyra si raddrizzò. La lama scura della Spada di Leah era ancora sepolta nel suo corpo. Allungando un braccio dietro le spalle, se la strappò via come se niente fosse. Esitò un istante, tenendo la lama davanti ai suoi occhi gialli. Poi scagliò la spada, in alto, sopra le acque della cascata, dove

cadde, per essere trascinata via come un qualsiasi pezzo di legno, oscillando e ruotando nella rapida corrente.

La Jachyra si girò di scatto verso la figura di Allanon. Sorprendentemente il Druido era nuovamente in piedi, il mantello nero a brandelli, macchiato di sangue. Vedendolo ancora eretto, la bestia sembrò impazzire del tutto. Ululando furibonda, si lanciò contro di lui.

Ma questa volta il Druido non cercò di fermarla. Afferrandola mentre era ancora a mezz'aria, chiuse le grandi mani intorno al suo collo come una morsa. Incurante degli artigli che gli laceravano il corpo, costrinse il mostro per terra, stringendogli sempre più le mani intorno al collo. Urla uscivano dalla gola lesa della Jachyra e il suo corpo rossastro si contorceva come un serpente trafitto. Ma le mani del Druido continuavano a schiacciare, finché il muso si spalancò, i denti che azzannavano e laceravano l'aria.

Poi, bruscamente, Allanon lasciò il collo e ficcò le mani nelle fauci spalancate, affondandole nella gola del mostro. Dalle sue dita intrecciate il fuoco azzurro penetrò verso il basso, lacerante. La Jachyra fu scossa da convulsioni, e i suoi arti si afflosciarono. Il fuoco druido bruciò attraverso il corpo potente, fin nel cuore di quell'essere. Solo per un istante tentò di liberarsi. Poi il fuoco eruppe da ogni parte, e il mostro esplose in un lampo accecante di luce azzurra.

Brin si voltò, proteggendosi gli occhi dal bagliore. Quando tornò a guardare, Allanon era solo, inginocchiato su un mucchio di ceneri carbonizzate.

Brin corse subito da Rone che giaceva, privo di sensi, abbandonato in una posizione innaturale in fondo alla radura, il respiro lento, appena percettibile. Con delicatezza lo raddrizzò, tastandogli attentamente gli arti e il corpo per individuare eventuali segni di frattura e, non avendone trovati, gli ripulì il viso dalle ferite e corse da Allanon.

Il Druido era ancora inginocchiato sulle ceneri della Jachyra, le braccia strette intorno al corpo, la testa abbassata sul petto. Il suo lungo mantello nero era lacero e inzuppato del suo sangue.

Lentamente Brin si inginocchiò accanto a lui, sconvolta nel vederlo così devastato. Il Druido sollevò stancamente la testa, e gli occhi duri fissarono i suoi.

«Sto morendo, Brin Ohmsford» disse calmo. Lei cercò di scuotere la testa, ma lui alzò una mano per fermarla. «Ascoltami, fanciulla. Era stato profetizzato. Nella Valle d'Argilla l'ombra di Bremen, mio padre, mi disse

che così doveva essere. Mi annunciò che me ne sarei andato dal mondo per non tornarvi più. Disse anche che ciò sarebbe accaduto prima di portare a termine la nostra missione.»

Sussultò per una fitta improvvisa di dolore, e il suo volto si contrasse. «Ho creduto di poter eludere il destino. Ma le Mortombre... le Mortombre hanno trovato il modo di liberare la Jachyra, sapendo forse... o almeno sperando che io l'avrei incontrata. È un mostro di pura follia. Si nutre della propria sofferenza e di quella altrui. Nella sua pazzia, non ferisce soltanto il corpo, ma anche lo spirito. Non vi è nessuna difesa contro di essa. Si sarebbe squartata da sola... per il gusto di vedermi distrutto. È un veleno...»

Nel pronunciare queste ultime parole fu preso da un accesso di tosse. Brin gli si avvicinò, lottando contro il dolore e la paura. «Dobbiamo fasciare le ferite, Allanon. Dobbiamo...»

«No, Brin, è finita» la interruppe lui. «Nessuno può aiutarmi. La profezia deve diventare realtà.» Guardò lentamente attraverso la radura. «Ma tu devi aiutare il Principe di Leah. Il veleno avrà attaccato anche lui. Egli è il tuo protettore ora... come aveva promesso.» I suoi occhi tornarono a fissare quelli di lei. «So che quella spada non è andata perduta. La magia impedirà che si smarrisca. Deve... ritornare in mani mortali... il fiume la porterà da quelle mani...»

Di nuovo fu preso da un accesso di tosse, e questa volta si piegò in due per il dolore. Brin si chinò su di lui, lo prese fra le braccia, lo raddrizzò, tenendoselo vicino.

«Non parlare più» sussurrò, gli occhi pieni di lacrime.

Lentamente, lui si scostò, raddrizzandosi. Brin aveva le mani e le braccia bagnate di sangue.

Un debole, ironico sorriso guizzò sulle labbra del Druido. «Le Mortombre credono che sia io la persona da temere... che io possa distruggerle.» Scosse lentamente la testa. «Si sbagliano. Tu hai quel potere, Brin. Tu sei l'unica che... nulla può resisterti.»

Le strinse il braccio in una morsa di ferro. «Ascoltami bene. Tuo padre diffida della magia elfa; teme i suoi effetti. E io ti dico ora che egli ha ragione, fanciulla della Valle. Per chi la possiede, la magia può essere un agente della luce, ma anche delle tenebre. Sembra un giocattolo, ma non lo è mai stato. Sii cauta nell'usarla. Essa ha un potere quale non ho mai visto prima. Fa' che resti tuo. Usalo bene, e ti porterà in salvo fino alla fine di questa missione. Usalo bene, e ti aiuterà a distruggere l'Ildatch!»

«Allanon, io non posso proseguire senza di te!» protestò lei a bassa vo-

ce, scuotendo disperata la testa.

«Tu puoi e devi. Come accadde con tuo padre... non c'è nessun altro.» Il volto bruno si abbassò.

Lei annuì, ammutolita, senza quasi sentirlo, persa nel groviglio di emozioni che la sconvolgevano mentre cercava di rifiutare l'inevitabilità di quello che stava accadendo.

«L'era è finita» sussurrò Allanon e i suoi occhi neri luccicavano. «Anche i Druidi devono andarsene con essa.» Sollevò una mano per posarla dolcemente su quella di lei. «Ma la missione che essi mi hanno affidato non deve finire, fanciulla. Deve essere trasmessa a coloro che vivono. E ora io l'affido a te. Avvicinati.»

Brin si chinò su di lui finché la sua faccia fu davanti a quella del Druido. Lentamente, penosamente, egli fece scivolare una mano dentro il mantello lacero fino al petto, poi la tirò nuovamente fuori, le dite gocciolanti del suo sangue. Dolcemente le sfiorò la fronte. Tenendo le dita posate sulla sua carne, calde del proprio sangue vitale, mormorò in un linguaggio che Brin non aveva mai udito. Qualcosa, con quel contatto e quelle parole, sembrò filtrare in lei, riempiendola di un'ondata di eccitazione che balenò davanti ai suoi occhi in una vampata di colore accecante, e poi sparì.

«Che... che cosa mi hai fatto?» chiese esitante.

Ma il Druido non rispose. «Aiutami ad alzarmi» le ordinò.

Lei lo guardò, stupita. «Ma non puoi camminare, Allanon! Sei gravemente ferito!»

Una dolcezza strana, inusuale riempì gli occhi scuri. «Aiutami ad alzarmi, Brin. Non dovrò andare lontano.»

Riluttante, lei gli passò le braccia intorno alle spalle e con precauzione lo aiutò a sollevarsi da terra. L'erba sulla quale era stato inginocchiato e il mucchio di ceneri della Jachyra erano fradice di sangue.

«Oh, Allanon!» Brin ora piangeva senza potersi controllare.

«Accompagnami fino al fiume» sussurrò lui.

Lentamente, barcollando, attraversarono faticosamente la radura deserta fin dove il Chard Rush turbinava veloce verso est fra le sue sponde erbose. Il sole continuava a splendere, caldo e amichevole, illuminando quel giorno di autunno. Era un giorno di vita, non di morte, e Brin piangeva pensando che non sarebbe stato così per Allanon.

Raggiunsero la sponda del fiume. Dolcemente la fanciulla aiutò il Druido a rimettersi in ginocchio, il volto bruno chino per difendersi dalla luce.

«Quando la tua missione sarà completata, Brin, tu mi troverai qui.» Sol-

levò il volto verso quello di lei. «Ora, allontanati.»

Affranta, la fanciulla indietreggiò lentamente. Le lacrime le scorrevano sul viso, e sollevava le braccia come per supplicare la figura accasciata.

Allanon si girò a guardarla per un lungo istante, poi si voltò di nuovo. Un braccio striato di sangue si sollevò verso le acque del Chard Rush, alzandosi sopra di esse. Il fiume si quietò immediatamente, diventando placido e calmo come uno stagno. Un silenzio strano, cupo calò su tutto.

Un attimo dopo le acque immobili cominciarono a vorticare violentemente al centro e dalle profondità del fiume si levarono le grida che erano giunte dal Perno dell'Ade... alte e penetranti. Rísuonarono per un istante, poi di nuovo cadde il silenzio.

Sulla riva, il braccio di Allanon si riabbassò ed egli chinò il capo.

Dal Chard Rush emerse la figura spettrale di Bremen. Grigia e quasi trasparente contro la luce pomeridiana, l'ombra si erse sull'acqua del fiume, devastata e curva per gli anni.

«Padre» Brin sentì Allanon chiamare a bassa voce.

L'ombra avanzò verso di lui, scivolando, e pur restando ferma sulla superficie immobile del fiume. Arrivò davanti al Druido inginocchiato. Poi si chinò lentamente e raccolse fra le braccia il corpo martoriato. Senza voltarsi, ritornò indietro sull'acqua, cullando Allanon fra le braccia. Si fermò di nuovo al centro del Chard Rush e, sotto l'ombra, le acque ribollirono violentemente, sibilando e mandando spruzzi di vapore. Poi cominciò lentamente ad affondare nel fiume: così scomparve l'ultimo dei Druidi. Il Chard Rush rimase immobile un istante ancora, poi, finita la magia, riprese a turbinare verso est.

«Allanon!» gridò Brin Ohmsford.

Sola, sulla riva del fiume, rimase a guardare le acque che scorrevano veloci, aspettando una risposta che non sarebbe mai giunta.

XXVI

Dopo aver catturato Jair alla caduta della fortezza nana di Capaal, il Mwellret Stige lo fece marciare a nord attraverso le terre desolate dell'Anar. Seguendo il corso serpeggiante del Fiume Argento fra alberi e cespugli, rupi e burroni, si inoltrarono nelle foreste e l'oscurità si chiuse sopra di loro. Per tutto il viaggio, il ragazzo fu legato e imbavagliato come un animale. Soltanto all'ora dei pasti veniva liberato in modo da poter mangiare, e gli occhi freddi da rettile del Mwellret erano sempre fissi su di lui. Le ore

grigie, piovose scivolavano via con angosciosa lentezza, e con esse sembrava andarsene tutto quello che aveva fatto parte della vita di Jair, i suoi amici e compagni, le sue speranze e promesse. I boschi erano fradici, fetidi, resi marcescenti dalle acque avvelenate del Fiume Argento, e soffocati da un groviglio di cespugli e alberi morenti così denso da nascondere il cielo. Soltanto il fiume che scorreva pigro, annerito e avvelenato, dava loro un minimo senso di orientamento.

Anche altri andavano verso il nord in quei giorni, diretti verso il cuore dell'Anar. Sull'ampia strada che correva parallela al Fiume Argento, e che il Mwellret prudentemente evitò, carovane di soldati gnomi coi loro prigionieri avanzavano in una processione interminabile, impantanandosi nel fango, stracariche dopo i saccheggi. I prigionieri erano legati e incatenati... Nani, Elfi e uomini della Frontiera che avevano combattuto per la difesa di Capaal. Si trascinavano barcollanti in lunghe file, ammassati come bestiame, macilenti, sfiniti, e privi ormai di ogni speranza. Con le lacrime agli occhi, Jair li guardava tra gli alberi del sentiero sopra la strada.

Lungo quella strada viaggiavano anche eserciti di Gnomi provenienti da Graymark e diretti a sud, masse turbolente che si affrettavano a raggiungere le tribù già inoltratesi nelle terre dei Nani. Arrivavano a migliaia, torvi e spaventosi, le dure facce gialle contorte in ghigni malvagi mentre lanciavano improperi agli infelici prigionieri che incrociavano. Arrivarono anche delle Mortombre, ma poche, cose scure e tenebrose che camminavano sole ed erano evitate da tutti.

Man mano che il viaggio proseguiva, il tempo peggiorava. Il cielo diventò nero di nubi temporalesche e cominciò a scrosciare la pioggia. I fulmini dardeggiavano nel cielo e il fragore del tuono rombava su tutta la terra fradicia. Gli alberi si inclinavano e si arruffavano per l'umidità, le foglie dai brillanti colori autunnali si afflosciavano e cadevano nel fango, e il suolo si faceva melmoso e infido. Un'atmosfera grigia, squallida si diffuse nella foresta, ed era come se il cielo premesse sulla terra per soffocarne la vita.

Questa era la sensazione di Jair mentre arrancava disperato attraverso la boscaglia, trascinato dalla cinghia di cuoio impugnata dalla figura avviluppata in un mantello scuro davanti a lui. Il freddo e l'umidità gli penetravano fin nelle ossa. Man mano che le ore passavano, cominciarono a mancargli le forze. Gli venne la febbre e allora la sua mente cominciò a vagare. Rapide visioni di quello che l'aveva condotto a quella triste situazione si mescolavano a ricordi d'infanzia in frammenti ingarbugliati di natura mor-

ta, che balenavano nella sua mente sconvolta e scomparivano. Talvolta non era del tutto lucido, e visioni strane, spaventose lo tormentavano, insinuandosi fra i suoi pensieri come ladri. Ma anche quando, momentaneamente, gli effetti della febbre non si facevano sentire, una cupa disperazione colorava i suoi pensieri. Non c'era più alcuna speranza per lui, gli sussurrava la sua mente. Capaal, gli uomini che l'avevano difesa, e tutti i suoi amici e compagni erano scomparsi. Nella sua mente, le immagini della loro caduta balenavano con la chiarezza accecante del fulmine che crepitava in alto attraverso il baldacchino degli alberi: Garet Jax, trascinato dal Kraken nelle grigie acque del Cillidellan; Foraker e Helt, sepolti sotto il muro di pietra abbattuto dalla magia nera degli Spiriti; Slanter che, incurante di tutto, correva per i tunnel della fortezza, senza mai voltarsi indietro, ignaro. Persino Brin, Allanon e Rone apparivano di tanto in tanto, persi chissà dove nell'Anar.

Talvolta gli venivano in mente immagini del Re del Fiume Argento, chiare e stranamente pregnanti, che riflettevano tutta la meraviglia e il mistero emanati dal vecchio. Ricorda, gli sussurrava con voce sommessa, ansiosa. Non dimenticare quello che devi fare. Ma, a quanto pareva, aveva dimenticato. Infilati nella sua tunica, nascosti agli occhi curiosi del Mwellret, erano i doni della magia che il vecchio gli aveva elargito: la sfera di cristallo e il sacchetto di cuoio con la Polvere d'Argento. Li aveva ancora ed era ben deciso a tenerseli. Ma ora, chissà come, non ne ricordava più bene lo scopo, smarrito nel crescendo della febbre, nascosto nei meandri della sua mente.

Finalmente si fermarono per la notte; accortosi che Jair aveva la febbre, il Mwellret gli somministrò una medicina, dopo aver mescolato in una tazza di birra scura, amara, la polverina proveniente da un sacchetto che portava appeso alla vita. Il ragazzo cercò di rifiutare la bevanda, tormentato dalla febbre e da un senso interiore di disorientamento, ma il Mwellret l'obbligò a trangugiarla. Poco dopo, si addormentò e quella notte ebbe un sonno tranquillo. All'alba, gli fu somministrata ancora l'amara pozione; al tramonto del secondo giorno, la febbre aveva cominciato a scendere.

Passarono la notte successiva in una caverna su un'alta montagna che dava sull'ansa scura del fiume, più caldi e asciutti di quanto fossero stati le notti precedenti, senza dover sopportare gli estremi disagi che li avevano tormentati dormendo all'addiaccio. Fu quella notte che Jair si ritrovò di nuovo a parlare col Mwellret. Avevano finito il loro pasto di radici macinate e di carne essiccata e bevuto un po' di birra amara; ora sedevano l'uno

di fronte all'altro nel buio, rannicchiati dentro i loro mantelli per ripararsi dal freddo della notte. Fuori, la pioggia cadeva in un gocciolio lento, costante, martellando rumorosamente alberi, pietre e la terra infangata. A differenza delle altre due notti, il Mwellret non gli aveva rimesso il bavaglio, ma glielo aveva lasciato sul collo. Guardava Jair, i freddi occhi scintillanti, la faccia da rettile un'ombra vaga nell'oscurità del cappuccio. Non fece alcun movimento e nemmeno parlò. Se ne stava semplicemente seduto a osservare il ragazzo accovacciato davanti a lui. I minuti scivolavano via, e alla fine Jair decise di intavolare una conversazione con quella creatura.

«Dove mi stai portando?» azzardò.

Gli occhi stretti come fessure si restrinsero ulteriormente, e allora Jair capì che il Mwellret stava aspettando che parlasse. «Andiamo sui Picchi.»

Jair scosse la testa, senza capire. «I Picchi?»

«Montagne sssotto la catena del Corvo, Elfo» raspò l'altro. «Ssstarai per un po' fra quelle montagne. Ti metterò nella prigione gnoma di Dun Fee Aaran!»

Jair sentì una morsa allo stomaco. «Prigione? Hai intenzione di rinchiudermi in una prigione?»

«I miei ossspiti ssstanno lì» sibilò il Mwellret, ridendo piano.

Al suono della risata il *ragazzo* si irrigidì e cercò di respingere l'ondata di paura che lo sommergeva. «Perché mi fai questo?» domandò furibondo. «Che vuoi da me?»

«Sss!» Un dito ricurvo si sollevò. «L'Elfo non sssa veramente? Non capisssce?» La figura ammantata si chinò verso di lui. «Allora assscolta, piccolino. Assscolta! Noi eravamo un popolo di grande talento, padroni della vita sssulle montagne. Molti anni fa, viene da noi il Sssignore delle Tenebre e ssstringiamo un patto. Noi mandiamo i piccoli Gnomi a ssservirlo e lui ci lassscia in pace sssulle nossstre montagne. Il Sssignore delle Tenebre è d'accordo e, quando viene il sssuo momento, ssscompare dalla terra. Ma noi resssissstiamo! Noi viviamo!»

Il dito ricurvo si contorse lentamente. «Poi vengono gli Ssspiriti delle Tenebre, sssalendo dalla fosssa ssscura del Maelmord fino alle nossstre montagne: ssservono la magia del Sssignore delle Tenebre, dicono. Abbandonate la vossstra dimora, dicono. Cedete i piccoli Gnomi che ci ssservono. I patti non contano più niente ora. Noi diciamo di no agli Ssspiriti, alle Mortombre. Anche noi sssiamo forti. Ma qualcosa ci sssuccede. Ci ammaliamo e moriamo. Non nassscono più piccoli. Il nossstro popolo sssi indebolisssce. Passsano gli anni, e ressstiamo in pochi. Ma le Mortombre

continuano a dire che dobbiamo andarcene dalle montagne. Alla fine sssiamo troppo pochi e le Mortombre ci cacciano via!»

Allora si interruppe e gli occhi verdi simili a fessure fissarono brucianti Jair, pieni di collera e amarezza. «Mi hanno creduto morto, gli Ssspiriti, le Mortombre. Cose nere del male. Ma io vivo!»

Jair fissava il mostro. Stige stava ammettendo che, all'epoca di Shea Ohmsford, i Mwellret avevano venduto al Signore degli Inganni gli Gnomi delle montagne per farli combattere contro le Terre del Sud nell'abortita Terza Guerra delle Razze. I Mwellret l'avevano fatto per preservare il loro dominio sul loro regno nelle Montagne del Corvo. Era proprio come gli aveva raccontato Foraker e come avevano sospettato i Nani. Ma poi erano venute le Mortombre, che avevano ereditato il potere della magia nera del Signore degli Inganni. Le Terre dell'Est toccavano a loro, adesso, e le Montagne del Corvo non dovevano più appartenere ai Mwellret. Quando quelle creature simili a lucertole avevano resistito, le Mortombre avevano seminato fra di loro la malattia, distruggendole. Così Stige era stato davvero cacciato dalla sua terra per poi essere trovato dai Nani e portato a Capaal.

«Ma io che c'entro in tutto ciò?» domandò, mentre lo assaliva uno spiacevole sospetto.

«Magia!» rispose immediatamente il Mwellret. «La magia, piccolo amico! Voglio quello che possiedi tu. Le canzoni che canti devono essere mie. Tu hai la magia e devi darmela!»

«Ma non posso!» esclamò Jair disperato.

Una smorfia contorse il muso del Mwellret. «Non puoi, piccolo amico? I poteri della magia devono ritornare al mio popolo... non alle Mortombre. Tu darai la tua magia, Elfo. Alla prigione la darai. Vedrai.»

Jair distolse lo sguardo. Si stava ripetendo con Stige quello che già era successo con il Sedt gnomo Spilk... entrambi volevano impadronirsi di qualcosa che lui non poteva dargli. La magia della canzone magica era soltanto sua, e lui soltanto poteva usarla. Sarebbe stata inutile al Mwellret così come lo era stata al Sedt.

E poi un pensiero agghiacciante lo colpì. E se Stige lo sapeva? E se Stige sapeva che non poteva cedergli la sua magia, ma che avrebbe dovuto usarla attraverso di lui? Ricordò quello che gli era stato fatto nella cella... come il Mwellret lo avesse costretto a rivelare la canzone magica...

Trattenne il fiato. Oh, ombre! E se Stige sapeva - o anche soltanto sospettava - che vi erano altre magie? E se avvertiva la presenza della sfera

di cristallo e della Polvere d'Argento?

«Non puoi averle» mormorò, ancora prima di rendersi conto di quello che diceva. C'era una nota di disperazione nella sua voce.

«La prigione ti farà cambiare idea» rispose il Mwellret. «La prigione ti farà cambiare idea. Vedrai.»

Dopo, Jair Ohmsford rimase sveglio a lungo, nuovamente imbavagliato e legato, immerso nei suoi pensieri cupi mentre ascoltava il gocciolio della pioggia e il respiro del Mwellret addormentato. L'ingresso della piccola caverna era immerso nelle ombre; fuori, il vento soffiava le nubi temporalesche sopra la foresta fradicia. Che cosa doveva fare? Aveva dovuto abbandonare la sua missione e i suoi piani per salvare Brin. E davanti a sé aveva soltanto la prospettiva della prigione gnoma di Dun Fee Aran. Una volta chiuso fra quelle mura, forse non ne sarebbe mai uscito, poiché era certo che il Mwellret intendeva tenerlo lì finché non avesse rivelato quello che sapeva dei segreti della magia elfa. Ma non l'avrebbe fatto mai. Doveva usarli al servizio del Re del Fiume Argento in cambio della salvezza di sua sorella. Non li avrebbe mai ceduti. Eppure sentiva che, nonostante la sua determinazione e tutte le energie che avrebbe potuto chiamare a raccolta per resistergli, prima o poi Stige avrebbe trovato il modo di strappargli quei segreti.

Il tuono rombò nella lontananza, risuonando attraverso la foresta, profondo e cupo. Ancor più cupa era la disperazione di Jair. Rimase ancora sveglio a lungo prima di essere sopraffatto dalla stanchezza e di addormentarsi.

All'alba del terzo giorno Jair e il Mwellret ripresero la loro marcia verso nord, avanzando faticosamente attraverso la pioggia, la nebbia e i boschi fradici, e a mezzogiorno si inoltrarono nei Picchi. Le montagne erano aspre, desolate, un ammasso di picchi frastagliati e precipizi che sorgevano di lato al Fiume Argento nel punto in cui emergeva dalle alte foreste sotto le Montagne del Corvo. I due cominciarono ad arrampicarsi, inghiottiti dalla nebbia che si avvinghiava alle rocce finché, mentre il giorno impallidiva e cominciava a cadere la notte, si trovarono su un dirupo che dava sulla fortezza di Dun Fee Aran.

Dun Fee Aran era un vasto, caotico complesso di torri di guardia, bastioni e spalti. La fortezza aveva un che di grigio e tetro mentre si materializzava dalla pioggia, e doveva essere così, pensò Jair, anche col tempo più splendido. Silenziosamente, si allontanarono dagli alberi, l'alto Mwellret

ammantato davanti al ragazzo zoppicante, e dalla boscaglia del dirupo si inoltrarono nell'accampamento fradicio di pioggia. Gnomi Cacciatori e servitori di ogni rango e grado passavano loro accanto, trascinandosi sul terreno melmoso, ammantati e incappucciati, assorti ciascuno nei propri pensieri. Nessuno li fermò. Nessuno li degnò di una seconda occhiata. Oltrepassarono parapetti e camminamenti di pietra, mura e strade selciate, scesero scale e attraversarono sale. La notte cominciava ad addensarsi e la luce a venir meno. Jair aveva la sensazione che una barriera stesse calando intorno a lui, separandolo dal mondo. Cominciò a sentire il tanfo della prigione, il fetore di celle anguste, soffocanti, e di corpi umani. Quello era un luogo dove la vita contava ben poco, avvertì con un brivido gelido. La gente veniva sepolta viva in quelle celle e dimenticata.

Una struttura enorme, rettangolare, apparve davanti a loro, con finestre non più grandi di fessure scavate nella roccia, le porte massicce con borchie di ferro. Quando entrarono nell'edificio, il silenzio cadde intorno a loro.

«Porto l'Elfo in prigione» Jair sentì che il Mwellret mormorava, indicando lui.

Attraversarono un labirinto di corridoi bui, immersi nell'ombra, androni su cui si affacciavano innumerevoli porte con chiavistelli e cardini arrugginiti, ricoperte di strati di ragnatele intatte nonostante il passare del tempo. Jair ebbe una sensazione di freddo e vuoto mentre vedeva sfilare tutte quelle porte. I loro stivali mandavano una debole eco nel silenzio; soltanto in lontananza si sentivano il clangore del ferro e il rumore della pietra che veniva lavorata. Gli occhi di Jair scrutavano smarriti le mura che si alzavano intorno a lui. Come farò a uscire di qui? si chiese nel silenzio della sua mente. Come ritroverò la libertà?

Poi una torcia avvampò davanti a loro nel corridoio, e apparve una figurina avvolta in un mantello. Era uno Gnomo, molto vecchio e malconcio, la faccia gialla devastata da qualche ignota malattia così ripugnante che Jair indietreggiò premendo contro le cinghie di cuoio che lo legavano. Stige si diresse verso lo Gnomo in attesa, si chinò su di lui e fece alcuni segni misteriosi con le dita. L'altro rispose gesticolando; con un breve cenno della mano deforme, chiese di seguirlo.

Scesero ancora, inoltrandosi sempre più nella prigione, e ormai ogni luce esterna era scomparsa fra le scale tortuose di pietra e malta. Soltanto la torcia indicava loro il cammino, bruciando e fumando nel buio.

Si fermarono infine davanti a una porta con borchie di ferro uguale alle

centinaie che avevano superato. Faticosamente, contorcendo le mani, lo Gnomo aprì il chiavistello. Con uno stridio metallico, il pesante uscio si spalancò. Stige si voltò a guardare Jair, poi diede uno strattone al guinzaglio e lo trascinò nella stanza. Era una cella angusta, vuota a eccezione di un mucchio di paglia in un angolo e di un secchio di legno vicino alla porta. Un'unica, minuscola fessura nella parete opposta lasciava penetrare un filo di luce grigia dall'esterno.

Il Mwellret si voltò, tagliò la corda che stringeva le mani di Jair e gli fece scivolare via il bavaglio. Bruscamente spinse il ragazzo sul giaciglio di paglia.

«Ssstarai qui» sibilò. «Il mio piccolo amico resssterà qui finché mi dirà tutto della magia.» Col dito ricurvo indicò la figura ingobbita dello Gnomo alle sue spalle. «Il tuo carceriere, Elfo. È uno dei miei, uno di quelli che ubbidiscono ancora. È sssordo-muto... non parla, non sssente. Le canzoni magiche sono inutili con lui. Lui ti dà da mangiare e ti tiene d'occhio.» Fece una pausa. «Ti picchia anche, ssse disssubbidisssci.»

Mentre Stige parlava, la faccia devastata e impenetrabile dello Gnomo era rivolta verso il ragazzo. Stordito, Jair si guardò intorno.

«Dimmi quello che voglio sssapere, Elfo» sussurrò all'improvviso il Mwellret. «Dimmelo, o non ussscirai mai più di qui.»

La voce gelida, raspante rimase sospesa nel silenzio della piccola stanza mentre gli occhi gialli fissavano quelli di Jair. Poi Stige si voltò e si diresse a grandi passi verso la porta della cella. Anche il carceriere si voltò, afferrando con le mani deformi la porta e chiudendola fermamente dietro di sé.

Rannicchiato nel buio, solo, Jair rimase ad ascoltare il rumore dei passi che si allontanavano.

I minuti, e poi le ore, scivolavano via mentre se ne stava immobile nella cella, ascoltando il silenzio e pensando alla situazione senza speranza in cui era finito. Gli odori lo assalivano, aspri e fetidi, mescolandosi alla disperazione che lo tormentava inesorabilmente. Ora aveva paura, talmente paura che non riusciva quasi a pensare. In tutto il tempo trascorso da quando aveva abbandonato la sua casa a Valle d'Ombra, fuggendo dagli Gnomi che lo inseguivano, non gli era mai venuto il sospetto di poter fallire.

E, invece, ora, per la prima volta, quel pensiero gli aveva attraversato la mente.

Avrebbe pianto, se avesse potuto, ma stranamente le lacrime non volevano saperne di venire. Forse era troppo spaventato persino per piangere.

Pensa a come fuggire di qui, ordinò a se stesso. C'è sempre una via d'uscita da qualsiasi situazione.

Inspirò a fondo per calmarsi. Che cosa avrebbe fatto Garet Jax al suo posto? O Slanter? Slanter trovava sempre una soluzione. Era un esperto nell'arte di sopravvivere. Persino Rone Leah avrebbe avuto qualche buona idea.

I suoi pensieri vagarono per un po', rievocando ricordi del passato, e rifugiandosi agevolmente in sogni di quello che, nonostante tutto, il futuro poteva ancora riservargli. Erano tutte fantasie, fughe in avanti, contorsioni della realtà nate dalla disperazione.

Poi, alla fine, si costrinse ad alzarsi e a camminare per la sua minuscola prigione, esplorando quello che già vedeva senza muoversi, toccando la pietra umida, fredda, e sbirciando il lieve dardo di luce grigia che penetrava dal cielo attraverso la fessura. Scrutò attentamente ogni angolo della cella, senza nessun particolare scopo, aspettando che le sue emozioni si placassero e i suoi pensieri si riorganizzassero.

Improvvisamente decise di usare la sfera di cristallo. Se voleva avere un'idea di quanto tempo gli rimaneva, doveva scoprire che ne era stato di Brin.

In fretta, estrasse dalla tunica la sfera di cristallo e la sua catena d'argento e, tenendola con precauzione fra le palme delle mani, scrutò la sfera. Gli sembrava di sentire sussurrare la voce del vecchio Re, mentre gli spiegava che, con quello strumento, avrebbe potuto seguire il percorso di Brin. Bastava che cantasse...

Cantò sommessamente. Dapprima, la voce non gli veniva, soffocata dalle emozioni che continuavano ad agitarsi dentro di lui. Ma poi riuscì a dissipare quel senso di incertezza, e il suono della canzone magica riempì la minuscola stanza. Quasi subito, la sfera di cristallo si accese, una luce gialla divampò nell'oscurità, cacciando le ombre. La luce scaturiva dalle sue mani, diffondendo intorno a lui una morbida luminosità che sembrava nascere da un focolare.

Vide subito che proveniva da un piccolo falò, e la faccia di Brin fu davanti a lui, mentre scrutava le fiamme di un fuoco da campo. Si nascondeva il bel volto fra le mani. Poi alzò gli occhi, come se cercasse qualcosa. Mostrava segni di tensione e preoccupazione, e sembrava quasi sofferente. Poi abbassò di nuovo gli occhi e sospirò. Ebbe un brivido leggero, come se soffocasse un singhiozzo. Tutto quello che Jair poteva vedere di lei era pervaso dalla disperazione. Qualsiasi cosa le fosse successa, doveva essere

incresciosa...

La preoccupazione per la sorella gli spezzò la voce e l'immagine del volto corrucciato di Brin vacillò e svanì. Silenzioso e come stordito, rimase a guardare la sfera.

Dov'era Allanon, si domandò? Non s'era vista traccia di lui.

Foglie al vento, sussurrò nella sua mente la voce del Re del Fiume Argento. Brin si perderà.

Strinse fra le mani la sfera di cristallo e rimase a guardare l'oscurità con occhi vuoti.

XXVII

La notte era scesa sulla foreste dell'Anar quando Brin Ohmsford vide le luci. Palpitavano come lucciole, piccole, elusive, distanti, attraverso lo schermo degli alberi e le ombre che si estendevano all'infinito.

Rallentò, affrettandosi a sorreggere Rone che, barcollando, si era fermato accanto a lei. Una stanchezza dolorosa la torturava, ma si costrinse a sostenere il giovane che si afflosciava contro di lei, la testa abbandonata sulla sua spalla, la faccia arrossata e bruciante di febbre.

«Non la trovo più... trovo più...» farfugliava, stringendole il braccio fino a farle male.

Brin gli sussurrò qualcosa, per fargli sentire che era lì, vicino a lui. Lentamente le dita allentarono la presa e la voce febbrile tacque.

Brin scrutava le luci davanti a sé. Fra i rami della foresta ancora carichi di foglie, danzavano frammenti di luminosità. Fuochi! Mormorò la parola con ansia, e uno spiraglio si aprì nella disperazione e nel senso di impotenza che l'aveva assalita sempre più da quando avevano cominciato la marcia verso est dal Chard Rush. Come tutto sembrava lontano ora... Allanon scomparso, Rone gravemente ferito, e lei sola. Chiuse gli occhi come per allontanare quei ricordi. Aveva camminato tutto il pomeriggio e anche la notte, seguendo il corso del Chard Rush verso est, sperando, pregando di imbattersi in un essere umano che potesse aiutarla. Non sapeva da quanto tempo camminava; aveva perso ogni nozione di tempo e distanza. Sapeva soltanto che non si era mai fermata.

Si raddrizzò, sorreggendo Rone. Davanti a loro, le luci guizzarono come per salutarli. Per piacere, gridò silenziosamente. Per piacere, fa' che trovi qualcuno disposto ad aiutarmi!

Arrancava, il braccio di Rone intorno alle spalle, il corpo di lui affloscia-

to contro il suo, barcollante. Chinava la testa per difendersi dai rami degli alberi e i cespugli le sfioravano la faccia e il corpo. Si trascinava avanti, mettendo un piede davanti all'altro con incrollabile ostinazione. Le sue forze erano quasi esaurite. E se là non avesse trovato nulla...

Poi, bruscamente, lo schermo di alberi e ombre si spalancò davanti a lei, rivelando l'origine delle luci. Apparve un edificio, buio, immerso nell'ombra, a eccezione di dardi di luce gialla che uscivano da due punti della sua massa quadrata. Dall'interno risuonavano voci deboli, indistinte.

Tenendosi vicino Rone, si trascinava avanti. Man mano che si avvicinava, l'edificio si delineava meglio: era una costruzione bassa, tozza, di legno su fondamenta di pietra, a un solo piano, con il tetto a punta, un portico coperto, una mansarda sul davanti, e una scuderia lungo il lato posteriore. Sul davanti una serie di finestre era chiusa e sbarrata contro la notte. Dalle fessure negli scuri era filtrata la luce delle lampade a olio che aveva visto Brin.

«Ancora un po', Rone» sussurrò, sapendo che lui non capiva, ma avrebbe reagito al suono della sua voce.

Era a circa tre metri dal portico, quando vide l'insegna che pendeva dalle grondaie del tetto spiovente: EMPORIO ROOKER LINE.

L'insegna oscillava lievemente al vento notturno, spaccata e logorata dalle intemperie, la vernice talmente sbiadita che si leggevano a malapena le lettere. Brin diede una breve occhiata, senza interesse. Quello che contava era che ci fosse della gente lì dentro.

Salirono faticosamente nel portico, barcollando e inciampando sulle assi malconce, per poi appoggiarsi sfiniti contro lo stipite della porta. Brin cercò a tentoni la maniglia, e improvvisamente le voci all'interno tacquero. Poi la sua mano si posò sul saliscendi di metallo, e la porta pesante si spalancò.

Una dozzina di facce rudi si voltò a guardarla, con un misto di sorpresa e diffidenza negli occhi. Cacciatori, vide Brin attraverso un velo di fumo e di stanchezza: barbuti e irsuti, vestiti di cuoio consunto e di pelli d'animali. Uomini dall'aria dura, erano raccolti a gruppi intorno al bancone di un bar formato da assi di legno collocate di traverso su barili di birra capovolti. Dietro il bancone erano accatastate pelli di animali e provviste, e davanti c'era una serie di tavolini con sgabelli. Dalle travi del basso soffitto, pendevano lampade a olio che spandevano una luce aspra contro le ombre della notte.

Sorreggendo Rone, Brin rimase in silenzio sulla soglia aperta, in attesa.

«Sono spettri!» borbottò qualcuno improvvisamente dal bancone, e ci fu un tramestio di piedi.

Un uomo alto, magro, in maniche di camicia e grembiule uscì da dietro il bancone, scuotendo lentamente la testa. «Se fossero morti, non avrebbero nessun bisogno di aprire la porta, non è vero? Ci passerebbero attraverso senza problemi!»

Arrivò fino al centro della stanza e si fermò. «Che cosa vi è successo, ragazza?»

Improvvisamente, attraverso la nebbia di stanchezza e dolore che l'avvolgeva, Brin si rese conto dell'effetto che dovevano fare a quegli uomini. Potevano benissimo pensare che arrivassero dall'oltretomba: due creature malconce, con gli abiti laceri e infangati, le facce bianche per lo sfinimento, che si appoggiavano l'un l'altra come spaventapasseri impagliati. Rone aveva intorno alla testa una fascia insanguinata, ma si vedeva ugualmente che aveva una brutta ferita. Sul suo dorso pendeva vuoto il fodero in cui era stata infilata la grande spada. E lei aveva la faccia sporca e tirata, e i suoi occhi neri erano enormi. Apparizioni spettrali, inquadrate nella luce della soglia, barcollanti sullo sfondo della notte.

Brin cercò di parlare, ma nessun suono le uscì dalla gola.

«Su, diamo una mano» gridò agli altri il tipo alto, facendosi subito avanti per afferrare Rone. «Su, diamo una mano!»

Un boscaiolo muscoloso accorse, e insieme i due portarono la ragazza e il giovane verso il tavolo più vicino, sistemandoli sugli sgabelli bassi. Rone si accasciò con un gemito, mentre la testa gli ciondolava sul petto.

«Che cosa vi è successo?» chiese di nuovo l'uomo alto, sorreggendo il giovane perché non cadesse. «Questo brucia di febbre!»

Brin deglutì a fatica. «Abbiamo perso i cavalli durante una caduta, mentre scendevamo dalle montagne» mentì. «Lui stava già male, ma poi è peggiorato. Abbiamo camminato lungo il fiume finché abbiamo trovato questo posto.»

«È mio» l'informò l'uomo alto. «È mio, l'emporio. Jeft, porta un paio di birre per questi due.»

Il boscaiolo andò rapido dietro il bancone, e aprì il rubinetto di un barile, riempiendo due alti bicchieri.

«Che ne dici di un giro gratis per tutti noi, Stebb?» gridò uno del gruppo in fondo al bancone.

Il bottegaio lanciò un'occhiata velenosa al tipo, si lisciò un ciuffo di radi capelli in cima a una testa quasi completamente calva, e si voltò di nuovo

verso Brin. «Non dovresti girare fra queste montagne, ragazza. Qui ci sono cose peggiori della febbre.»

Brin annuì in silenzio, deglutendo con la gola secca. Un attimo dopo il boscaiolo tornò con i bicchieri di birra. Ne passò uno a lei, poi sollevò il giovane per fargli sorseggiare l'altro. Tossendo, Rone cercò di afferrare il bicchiere e di trangugiare il liquido aspro in una volta sola, ma il boscaiolo, deciso, glielo impedì.

«Lascialo bere!» gridò di nuovo il tizio in fondo al bancone.

«Ma è sprecato!» esclamò un altro vicino a lui, ridendo. «Qualsiasi pazzo può vedere che sta morendo!»

Brin alzò gli occhi, furibonda. L'uomo che aveva parlato per ultimo vide la sua espressione e mosse lentamente verso di lei, con un sorriso insolente sulla faccia larga. Gli altri del gruppo lo seguirono, ammiccando e ridacchiando.

«C'è qualcosa che non va, ragazza?» fece quello, ghignando. «Hai paura di...?»

Immediatamente Brin si alzò, senza quasi rendersi conto di quello che faceva mentre estraeva il lungo coltello dal fodero e lo alzava puntandolo verso la faccia del tipo.

«Su, su» intervenne il boscaiolo Jeft mettendosi subito al suo fianco, e spingendola dolcemente indietro. «Non c'è bisogno di questo, non è vero?»

Si voltò verso l'altro, piazzandosi direttamente davanti a lui. Il boscaiolo era grande e grosso, e torreggiava sopra gli uomini che si erano spostati dal fondo della stanza. I membri del gruppo si scambiavano occhiate perplesse.

«Ma certo, Jeft, non intendevo fare nulla di male» borbottò il tipo. Abbassò lo sguardo su Rone. «Ero solo incuriosito da quel fodero. L'insegna sembra una specie di sigillo reale.» I suoi occhi si spostarono su Brin. «Da dove vieni, ragazza?»

Aspettò un attimo, ma Brin rifiutò di rispondere. «Non importa.» Si strinse nelle spalle. Seguito dai suoi amici, ritornò al bancone. Dopo essersi raggruppati per riprendere a bere, cominciarono a conversare a bassa voce, voltando la schiena. Il boscaiolo rimase a guardarli per un attimo, poi si inginocchiò accanto a Brin.

«Un mucchio di buoni a nulla» borbottò. «Si sono accampati a ovest di Spanning Ridge mascherati da cacciatori. Vivono di espedienti e delle disgrazie altrui.»

«È da questa mattina che bevono e perdono tempo» commentò il botte-

gaio, scuotendo la testa. «Il denaro per la birra ce l'hanno sempre.» Guardò la fanciulla. «Stai meglio ora?»

Brin sorrise in risposta. «Molto meglio, grazie.» Abbassò gli occhi sul pugnale che stringeva ancora nella mano. «Non so cosa mi sia successo. Non so cosa...»

«Lascia stare. Non pensarci più.» Il grosso boscaiolo le diede un colpetto sulla spalla. «Sei sfinita.»

Accanto a lui, Rone Leah emise un gemito, sollevando per un attimo la testa, gli occhi aperti che fissavano il vuoto. Poi si afflosciò di nuovo.

«Devo fare qualcosa per lui» insistette Brin angosciata. «Devo trovare il modo di fargli scendere la febbre. Non avete nessun rimedio qui?»

Il bottegaio lanciò un'occhiata preoccupata al boscaiolo, e scosse la testa. «Non ho mai visto una febbre brutta come questa, ragazza. Ho un tonico che potrebbe aiutare. Puoi darglielo e vedere se gli dà un po' di sollievo.» Scosse di nuovo la testa. «Ma il sonno è il miglior rimedio.»

Brin annuì in silenzio. Non riusciva a pensare lucidamente, la stanchezza le ottenebrava la mente mentre se ne stava lì seduta a fissare il pugnale. Lentamente lo infilò di nuovo nel fodero. Che cosa le era successo? Non aveva mai fatto del male a niente e a nessuno in tutta la sua vita. Certo l'uomo di prima era stato insolente, forse persino minaccioso... ma lei era stata veramente in pericolo? La birra le bruciava nello stomaco, e una vampata di calore le si diffuse per tutto il corpo. Era stanca e stranamente snervata. Nel suo intimo, provava la strana sensazione di perdersi, di smarrirsi.

«Qui non c'è molto posto per dormire» stava dicendo il bottegaio Stebb. «C'è un ripostiglio in fondo alle scuderie che lascio agli inservienti durante la stagione della caccia. Potete mettervi lì. C'è una stufa e un letto per il tuo amico e della paglia per te.»

«Bene, grazie» mormorò Brin e scoprì con stupore che stava piangendo.

«Su, su.» Il robusto boscaiolo le mise un braccio intorno alle spalle, nascondendola ai tipi raccolti lungo il bancone. «Non va bene che ti vedano così, ragazza. Devi essere forte, ora.»

Brin annuì silenziosamente, si asciugò le lacrime e si alzò. «Va tutto bene.»

«Le coperte sono nel ripostiglio» aggiunse Stebb, alzandosi insieme a lei. «Vediamo di sistemarvi.»

Con l'aiuto del boscaiolo, rimise in piedi Rone Leah e lo accompagnò verso il retro dell'emporio, lungo un breve corridoio buio sul quale si af-

facciavano diversi magazzini. Dopo aver guardato un'ultima volta gli uomini raggruppati lungo il bancone davanti ai loro bicchieri di birra, Brin li seguì. Non le importò gran che delle occhiate che le lanciavano quei tizi.

Una piccola porta di legno si aprì sul retro dell'edificio, e Stebb, Jeft, Rone e Brin si diressero verso la scuderia e il ripostiglio. Il bottegaio, che li precedeva, accese rapidamente una lampada a olio appesa a un piolo su una parete, e aprì la porta del ripostiglio per farli entrare. La stanza era pulita, anche se sapeva un po' di stantio; alle sue pareti erano appesi finimenti e tirelle. In un angolo, in una nicchia di pietra, c'era una piccola stufa di ferro; accanto un lettino. Un paio di finestre chiuse con gli scuri proteggevano dalla notte.

Il bottegaio e il boscaiolo fecero sdraiare il giovane febbricitante e lo coprirono con le coperte disposte ordinatamente in fondo al letto. Poi accesero la stufa finché le fiamme furono alte e portarono un pagliericcio fresco per Brin.

Prima di andarsene, Stebb mise la lampada a olio su una mensola di pietra vicino alla stufa e si voltò brevemente verso Brin.

«Ecco il tonico per la sua febbre.» Diede alla ragazza una bottiglietta color ambra. «Dagliene due sorsate... non di più. Domani mattina, altre due.» Scosse la testa, dubbioso. «Spero che serva a qualcosa.»

Fece per uscire seguito dal boscaiolo. Poi si voltò di nuovo. «C'è un saliscendi su questa porta» annunciò, e fece una pausa. «Tienilo abbassato.»

Chiuse la porta piano dietro di sé. Mentre sistemava il saliscendi, Brin sentì le voci del bottegaio e del boscaiolo che chiacchieravano appena fuori.

«Brutta gente, quei tipi di Spanning Ridge» borbottava il boscaiolo.»

«Davvero» approvò l'altro.

Rimasero un attimo in silenzio.

«È ora che me ne vada» disse Jeft. «Mi ci vogliono sette ore per tornare all'accampamento.»

«Buon viaggio» fece Stebb.

Man mano che si allontanavano, le loro parole si facevano più confuse.

«Faresti bene a guardarti da quei tipi là dentro, Stebb» lo ammonì il boscaiolo. «Tieni gli occhi bene aperti.»

Poi le parole svanirono e i due se ne andarono.

Nel silenzio del ripostiglio Brin si voltò verso Rone. Lo sollevò con precauzione e lo costrinse a prendere due sorsate del tonico che le aveva dato il bottegaio. Dopo avergli somministrato la medicina, lo fece sdraiare e lo

coprì ben bene.

Poi si mise a sedere vicino alla stufa, avvolgendosi in una coperta, e rimase seduta in silenzio. Sulla parete della piccola stanza, la sua ombra, proiettata dalla fiamma solitaria della lampada a olio, si alzò davanti a lei come un gigante oscuro.

Il moncone carbonizzato del tronco che ancora ardeva cadde con un tonfo fra la cenere dentro la stufa e Brin si svegliò di soprassalto. Aveva sonnecchiato, si rese conto, ma non sapeva per quanto tempo. Stanca, si strofinò gli occhi e si guardò intorno. Il ripostiglio era silenzioso, buio, la fiamma della lampada a olio debole e silenziosa fra le ombre.

Immediatamente le tornò alla mente Allanon. Non riusciva ancora ad accettare la scomparsa del Druido. In lei persisteva la speranza che, da un momento all'altro, ritornasse, bussando alla porta e chiamandola con la sua voce profonda. Era come un'ombra che andava e veniva quando scendeva la notte e spuntava l'alba... così Rone l'aveva descritto quell'ultima notte prima che Allanon morisse...

Si interruppe bruscamente, con una strana sensazione di vergogna per avere anche soltanto osato pensare quella parola. Ma Allanon era morto, lasciando il mondo degli uomini mortali come tutti prima o poi dovevano lasciarlo, andandosene dalle Quattro Terre fra le braccia del padre... forse là dove Bremen vigilava. Rifletté per un istante su quella possibilità. Se ne era forse andato per stare con suo padre? Ricordò le sue ultime parole: "Quando la tua missione sarà finita, Brin, mi troverai qui". Ciò significava che anche lui si era chiuso in un limbo fra i mondi della vita e della morte?

Gli occhi le si velarono di lacrime, che si affrettò ad asciugare. Non poteva permettersi di piangere. Allanon non c'era più, e lei era sola.

Rone Leah si agitava inquieto sotto le pesanti coperte, il respiro aspro e irregolare. Si alzò lentamente e gli si avvicinò. La faccia magra, bruciata dal sole, era calda, la pelle arida e tesa per la febbre che lo tormentava. Rabbrividì momentaneamente mentre lei lo guardava, come assalito da un gelo improvviso, poi si irrigidì. Sussurrò qualcosa a fior di labbra, parole incomprensibili.

Che cosa devo fare con lui? si chiese disperata Brin. Se avessi le capacità terapeutiche di mio padre! Gli ho dato il tonico. L'ho avvolto nelle coperte per tenerlo al caldo. Ma niente di tutto ciò sembra portargli sollievo. Che altro devo fare?

Era l'infezione provocata dal veleno della Jachyra, lo sapeva. Allanon

aveva detto che il veleno attaccava non solo il corpo, ma anche lo spirito. Aveva ucciso il Druido e, anche se le sue ferite erano assai più devastanti di quella di Rone, era pur sempre Allanon e assai più forte del giovane. Anche se le lesioni inflitte a Rone erano meno gravi, erano pur sempre troppo per il suo corpo.

Sedette vicino al suo letto, tenendogli dolcemente la mano. Il suo protettore. Sorrise triste... chi avrebbe protetto lui ora?

I ricordi le ritornavano alla mente come argento vivo, confusi e aggrovigliati. Avevano sofferto tanto per arrivare a questa notte solitaria, disperata, lei e Rone Leah. E a quale terribile prezzo. Paranor era scomparsa. Allanon era morto. Persino la Spada di Leah, l'unica vera magia che loro due possedessero, era scomparsa. Non restava che la canzone magica.

Eppure Allanon aveva detto che la canzone magica sarebbe bastata...

Si sentì un tramestio di stivali sul pavimento di terra della scuderia. Dotata dei sensi acuti dei suoi antenati elfi, intercettò il rumore che a un altro sarebbe potuto sfuggire. In fretta, lasciò andare la mano di Rone e si tirò in piedi, dimenticando la stanchezza.

Là fuori c'era qualcuno... qualcuno che non voleva farsi sentire.

Una mano salì rapidamente all'impugnatura del lungo coltello infilato alla vita, poi la lasciò cadere. Non poteva farlo. Non voleva.

Il saliscendi cigolò piano e resistette.

«Chi è?» chiamò lei.

Un'imprecazione rauca le rispose dall'esterno, e bruscamente diversi corpi pesanti si gettarono sulla porta del ripostiglio. Brin indietreggiò, cercando in gran fretta un'altra via d'uscita. Non ce n'erano. Di nuovo i corpi si buttarono contro la porta. Il saliscendi cedette con uno scatto e cinque forme oscure fecero irruzione nella stanza, con i coltelli che luccicavano alla debole luce della lampada a olio. Si raggrupparono fra le ombre, grugnendo e borbottando con versi da ubriachi mentre fronteggiavano la ragazza.

«Andatevene!» scattò lei, in preda alla collera e alla paura.

Le sue parole furono accolte da un coro di risate, e il tipo in testa si fece avanti nella luce. Lo riconobbe subito. Era uno dei finti cacciatori, uno di quelli che Stebb aveva chiamato ladri.

«Bella ragazza» borbottò, con voce impastata. «Vieni... vieni qui.»

Poi si fecero avanti tutti e cinque, allargandosi a ventaglio per la stanza buia. Avrebbe potuto tentare di scappare, passando in mezzo a loro, ma così avrebbe lasciato Rone solo e non aveva nessuna intenzione di fare una

cosa simile. Di nuovo, la sua mano si chiuse intorno al coltello.

«Su... lascia stare...» sussurrò il tipo, avvicinandosi pian piano. Improvvisamente si lanciò, più velocemente di quanto si sarebbe aspettata Brin da un uomo ubriaco fradicio, e le sue mani le si strinsero intorno alla vita, strappandole il coltello. Immediatamente gli altri si fecero sotto, afferrandola per i vestiti, attirandola verso di loro, spingendola per terra. Lei si difendeva selvaggiamente, cercando di colpirli. Ma i suoi aggressori erano molto più forti e le facevano male.

Poi dentro di lei scattò qualcosa, come aveva fatto il saliscendi spezzandosi. I suoi pensieri si sparpagliarono e tutto quello che lei era scomparve in una vampata di collera accecante. Quello che avvenne dopo fu tutto innescato dall'istinto, rapido e intenso. Cantò e la canzone magica aveva un suono quale mai aveva avuto. Riempì la stanza buia con una furia che sussurrava di morte e cieca distruzione. I suoi aggressori indietreggiarono barcollando, a bocca aperta e con gli occhi spalancati, increduli e sconvolti, alzando le mani per coprirsi le orecchie. Si piegarono in due per il tormento mentre la canzone magica penetrava nei loro sensi e si abbatteva come un maglio sulle loro menti. In quel richiamo risuonava la follia, una sorta di frenesia, e colpiva con tanta durezza da sembrare quasi visibile.

I cinque furfanti si sentivano soffocare da quei suoni e cadevano l'uno addosso all'altro mentre cercavano a tentoni di raggiungere la porta. Dalle loro bocche spalancate uscivano urla in risposta alla canzone. Ma lei non si fermava. La sua collera era tale che la ragione non riusciva a trovare il modo di arginarla. La sua voce si alzò ancora, e gli animali della scuderia scalciarono e urtarono violentemente contro i box, gridando per il dolore mentre la voce di Brin li investiva.

Poi finalmente i cinque riuscirono a trovare la soglia e se ne uscirono quasi impazziti per la disperazione, piegati in due come creature spezzate, rabbrividendo e mugulando, col sangue che gli scorreva dalla bocca, dalle orecchie e dal naso. Si coprivano la faccia con le mani, le dita contratte come artigli.

Brin tornò a vederli nell'istante in cui la sua furia cieca la abbandonò. Vide anche Stebb apparire improvvisamente dall'oscurità mentre gli altri scappavano via, un'espressione inorridita sul volto mentre anche lui si fermava e indietreggiava, portandosi freneticamente le mani davanti alla faccia. La ragione tornò insieme a un'ondata di sensi di colpa, e la canzone magica si spense nel silenzio.

«Oh, ombre...» esclamò lei a bassa voce e crollò, incredula e affranta.

La mezzanotte venne e passò. Il commerciante l'aveva nuovamente lasciata sola ed era ritornato agli agi e alla tranquillità del suo alloggio, con un'espressione spaventata e allucinata. Nell'oscurità della radura che proteggeva l'Emporio Rooker Line, tutto era tranquillo.

Brin si rannicchiò vicino alla stufa, dove ardeva nuova legna, crepitando e mandando scintille nel silenzio. Sedeva con le braccia strette intorno alle ginocchia, come una bambina immersa nei pensieri.

Ma i suoi pensieri erano cupi e pieno di demoni; frammenti delle parole di Allanon inframmezzavano quei pensieri, sussurrando quello che per tanto tempo aveva rifiutato di credere. La canzone magica è potere... un potere quale non ho mai visto prima. Ti proteggerà. Ti condurrà sana e salva fino alla fine della tua missione. Distruggerà l'Ildatch.

Oppure mi distruggerà, fece lei. O distruggerà quelli che mi stanno vicino. Può uccidere. Può indurmi a uccidere.

Infine si mosse, intorpidita e dolorante per la posizione in cui era rimasta tanto a lungo, gli occhi scuri scintillanti di paura. Fissava la grata della stufa, osservando il bagliore rosso delle fiamme che danzavano dentro. Avrebbe potuto uccidere quei cinque uomini, pensò disperata. Li avrebbe uccisi, forse, se non avessero trovato la porta.

Sentì un nodo alla gola. Come poteva impedire una cosa simile la prossima volta che fosse stata costretta a usare la canzone magica?

Dietro di lei, Rone gemette piano, agitandosi sotto le coperte. Si voltò lentamente verso di lui, chinandosi per accarezzargli la fronte. Ora il suo volto era di un pallore mortale, febbricitante, caldo e tirato. Anche il suo respiro era peggiorato, appena percettibile e raschiante, come se ogni respiro fosse uno sforzo che esauriva tutte le sue energie.

Si inginocchiò accanto a lui, scuotendo la testa. Il tonico non era servito a niente. Si stava indebolendo, e il veleno penetrava sempre più nel suo sistema, prosciugando la vita. Se non lo si bloccava, sarebbe morto...

Come Allanon.

«No!» esclamò piano, in tono pressante, e gli strinse la mano come per trattenere la vita che scivolava via.

In quell'istante seppe cosa doveva fare. Salvare e distruggere... queste erano le facoltà che le aveva attribuito l'ombra di Bremen. Benissimo. Con quei furfanti di prima era stata distruttiva. Ma forse sarebbe riuscita a salvare Rone Leah.

Sempre tenendogli la mano fra le sue, si chinò vicino al suo orecchio e

cominciò a cantare. La canzone magica usciva sommessa e dolce dalle sue labbra, veleggiando come fumo invisibile nell'aria intorno a loro. Con cautela, si protese verso il giovane malato, scrutandolo alla ricerca del suo male, sforzandosi di individuare l'origine del veleno che lo stava uccidendo.

Devo tentare, si disse mentre cantava. Devo! Altrimenti fra poche ore se ne andrà, quando il veleno si sarà diffuso dappertutto... un veleno che attacca lo spirito oltre che il corpo. Così aveva detto Allanon. Chissà, forse la magia elfa poteva trovare un modo per guarirlo.

Cantò, note dolci e indugianti che avvilupparono Rone, avvicinandolo a lei. Lentamente, egli smise di rabbrividire e di agitarsi e si calmò a quel suono acquietante. Scivolò giù sotto le coperte, mentre il suo respiro si faceva più forte e regolare.

I minuti scorrevano via con angosciosa lentezza mentre lei cantava e aspettava il cambiamento che - lo sentiva - doveva avvenire. Quando infine accadde, fu così improvviso che quasi perse il controllo di quello che stava facendo. Dal corpo devastato, consunto, di Rone Leah, il veleno della Jachyra si alzò in una nebbia rossa... levandosi dal giovane svenuto per fluttuare sopra di lui, turbinando maligno nella luce fioca della lampada a olio. Sibilando, rimase sospeso sulla sua vittima per un istante, mentre Brin interponeva la magia della canzone magica fra di esso e il corpo di Rone Leah. Poi, lentamente, impallidì fino a scomparire.

Sul letto accanto a lei, la faccia di Rone era lucida di sudore. Non era più tesa e disfatta, e il respiro era nuovamente calmo e regolare. Brin rimase a guardarlo fra le lacrime mentre la canzone magica si spegneva nel silenzio.

Ci sono riuscita, esclamò piano. Ho usato la magia per compiere il bene. Questa volta ho salvato qualcuno... non ho distrutto.

Sempre inginocchiata accanto a lui, nascose la faccia nel calore del suo corpo, tenendolo stretto a sé. Pochi attimi dopo, era addormentata.

XXVIII

Si fermarono altri due giorni all'Emporio Rooker Line, aspettando che Rone riacquistasse le forze a sufficienza per poter riprendere il viaggio verso est. Il mattino la febbre se n'era andata, e il giovane riposava tranquillo, ma era ancora troppo debole per tentare di rimettersi in cammino. Così Brin chiese al bottegaio Stebb il permesso di usare il ripostiglio per un altro giorno, e quello acconsentì. Li rifornì di vivande, di razioni di birra, medicinali e coperte, rifiutando con decisione ogni offerta di pagamen-

to. Era felice di poterli aiutare, dichiarò a Brin. Ma si sentiva a disagio con lei e non riusciva più a guardarla dritto negli occhi. Brin capiva piuttosto bene quello che stava accadendo. Il bottegaio era un uomo gentile, perbene, ma ora aveva paura di lei e di quello che avrebbe potuto fargli se avesse espresso qualche rifiuto. Data la sua fondamentale generosità, l'avrebbe probabilmente aiutata ugualmente, ma la paura aveva reso ancor più pressante il suo impulso. Ovviamente era convinto che questo era il modo più rapido e conveniente per liberarsi di lei.

Brin rimase per lo più nel ripostiglio con Rone, provvedendo ai suoi bisogni e parlando con lui di quello che era accaduto dalla morte di Allanon. Parlarne sembrava portare sollievo, condividere i propri sentimenti rinforzava la loro determinazione ad andare avanti e completare la missione che il Druido aveva loro affidato. Una nuova intimità si sviluppò fra i due, consolidata da un fine comune, che ora sentivano con maggiore forza. Con la morte di Allanon, erano rimasti soli e per ciascuno la presenza dell'altro era diventata ancora più preziosa. Nella solitudine della minuscola stanza in fondo alle scuderie, parlavano a bassa voce delle scelte che li avevano portati a quel punto della loro vita e delle altre che ancora dovevano fare. Lento, sicuro, il legame fra di loro cresceva fino a fare di loro una persona sola.

Nonostante la loro causa comune e i loro vincoli spirituali, c'erano alcune cose di cui Brin non riusciva a parlare, nemmeno con Rone Leah. Non poteva dirgli di quando Allanon le aveva sfiorato la fronte con le dita bagnate del sangue del suo corpo straziato... il che in qualche modo la univa a lui anche nella morte. E nemmeno poteva dirgli di come aveva usato la canzone magica... una volta, in preda alla furia, per distruggere la vita umana, un'altra, in preda alla disperazione, per salvarla. Non se la sentiva di confidarsi con lui in merito a queste cose... in parte perché non le capiva completamente nemmeno lei, in parte perché le loro implicazioni la spaventavano tanto che non era sicura di volerle capire. Quella sorta di patto di sangue aveva uno scopo troppo remoto perché ora lei potesse rifletterci, e gli usi della canzone magica erano il risultato di emozioni alle quali si riprometteva di non abbandonarsi mai più.

C'era un altro motivo per cui non se la sentiva di confidarsi con Rone. Così come stavano le cose, il giovane era già abbastanza turbato dalla perdita della Spada di Leah... al punto che sembrava quasi incapace di pensare ad altro. Voleva ritrovare la spada, le ripeteva in continuazione. L'avrebbe cercata e ritrovata a qualsiasi prezzo. La sua insistenza la spaventava, poi-

ché sembrava essersi legato alla spada con eccessiva intensità, come se fosse in qualche modo diventata parte di lui. Senza di essa, immaginò Brin, Rone temeva di non poter sopravvivere a quello che li aspettava. Senza di essa, era sicuro di perdersi.

Mentre lo ascoltava parlare di questo, e vedeva con quale intensità egli sembrasse dipendere dalla magia della lama, rifletteva che anche lei dipendeva dalla canzone magica. Era solo un giocattolo - si era sempre detta - ma era una menzogna. Era tutto tranne un giocattolo; era magia pericolosa quanto quella contenuta nella Spada di Leah smarrita. Poteva uccidere. Come suo padre aveva sempre sostenuto, era un dono innato del quale avrebbe fatto molto volentieri a meno. Allanon moribondo l'aveva avvertita: "La canzone magica è potere... un potere quale non ho mai visto prima." Le parole avevano un'eco cupa nella sua mente mentre ascoltava Rone. Il potere di guarire; il potere di distruggere... li aveva visti entrambi in atto. Doveva anche lei dipendere dalla magia come sembrava essere accaduto a Rone? Fra lei e la magia elfa, chi doveva prevalere?

Suo padre aveva combattuto la propria battaglia per scoprire la risposta a quell'interrogativo, lo sapeva. L'aveva combattuta quando aveva lottato per superare la propria incapacità di padroneggiare il potere delle Pietre Magiche. Aveva lottato, aveva avuto la meglio sulle forze stupefacenti che aveva scatenato in lui, e poi l'aveva respinta per sempre. Eppure quel breve uso del potere aveva comportato un prezzo: la magia delle Pietre Magiche, trasmutata, era passata ai suoi figli. Così ora, forse, quella battaglia doveva essere nuovamente combattuta. Ma che cosa sarebbe accaduto se, questa volta, il potere fosse sfuggito al controllo?

Il secondo giorno terminò e sopraggiunse il crepuscolo. I due giovani consumarono il pasto portato dal bottegaio e poi rimasero a osservare il calar della notte. Quando Rone, stanco, si infilò sotto le coperte per dormire, Brin uscì fuori nella fresca notte autunnale a respirare i profumi puliti e pungenti e a contemplare, dimenticando per una volta tutto il resto, il cielo illuminato da una falce di luna e dalle stelle. Passando davanti all'emporio, scorse il bottegaio che fumava la pipa nel portico vuoto, la sedia dall'alto schienale appoggiata contro la ringhiera. Nessuno era venuto a bere o a fare quattro chiacchiere quella sera, così era solo.

Silenziosamente, Brin gli si avvicinò.

«Buona sera» la salutò lui frettolosamente, spostandosi in avanti sulla sedia, quasi come se fosse pronto a fuggire.

Brin rispose con un cenno del capo. «Ce ne andiamo domani mattina» lo

informò ed ebbe l'impressione di vedere un immediato sollievo negli occhi scuri. «Ma prima volevo ringraziarti per il tuo aiuto.»

«Non ce n'è bisogno» rispose lui, scuotendo la testa. Fece una pausa, lisciandosi i capelli radi. «Farò in modo di procurarvi delle provviste per tirare avanti i primi giorni.»

Brin non ribatté. Non poteva far altro che accettare l'aiuto che le veniva offerto.

«Hai per caso un arco di frassino?» chiese, pensando improvvisamente a Rone. «Un arco per andare a caccia quando...?»

«Un arco di frassino? Certo, ne ho uno proprio qua.» Il bottegaio scattò subito in piedi. Si infilò rapido nella porta dell'emporio e ne emerse un attimo dopo con un arco e una faretra piena di frecce. «Prendile» insistette. «Gratis, naturalmente. Sono ottime armi, solide. Ti appartengono comunque, dato che le hanno lasciate quei tizi che hai messo in fuga.» Si interruppe e si schiarì la gola, impacciato. «Insomma, prendile.»

Gliele mise davanti e poi sedette di nuovo, battendo nervosamente le dita sul bracciolo di legno della sedia.

Brin prese l'arco e le frecce. «A dire il vero non mi appartengono, sai» rispose lei, calma. «Soprattutto non... non per via di quello che è accaduto.»

Il bottegaio teneva lo sguardo inchiodato per terra. «Non sono nemmeno mie. Prendile tu, ragazza.»

Seguì un lungo silenzio. L'altro teneva lo sguardo deliberatamente fisso nell'oscurità, evitando di guardare Brin. «Sai qualcosa della regione a est di qui?» chiese lei.

«Non gran che. Sono brutti posti» rispose lui, sempre guardando altrove.

«C'è forse qualcuno che ne sa qualcosa?»

L'altro non rispose.

«E il boscaiolo che è stato qui l'altra sera?»

«Jeft?» Il bottegaio rimase in silenzio per un attimo. «Forse. È stato in un mucchio di posti.»

«Come posso trovarlo?» insistette lei, sentendosi sempre più a disagio davanti alla reticenza dell'altro.

Lui aggrottò la fronte. Non sapeva che pesci pigliare. Infine la guardò dritto negli occhi. «Non vorrai mica fargli del male, vero, ragazza?»

Brin lo guardò malinconicamente per un attimo, poi scosse la testa. «No, non voglio fargli alcun male.»

Il bottegaio la scrutò un momento, poi guardò altrove. «È un amico, ca-

pisci.» Puntò la mano in direzione del Chard Rush. «È accampato qualche chilometro a valle del fiume, sulla riva meridionale.»

Brin annuì. Fece per allontanarsi, poi si fermò. «Non sono cambiata da quando mi hai aiutata quella prima notte che sono arrivata qua» disse piano.

Gli stivali di cuoio strisciarono sulle assi di legno del portico. «Forse a me non sembra così» fu la risposta.

Brin strinse le labbra. «Non devi avere paura di me, sai. Veramente, non devi.»

Il bottegaio smise di strisciare gli stivali per terra e abbassò la testa. «Non ho paura» disse, piano.

Lei aspettò ancora un attimo, cercando inutilmente qualcosa da dire, poi si voltò e si allontanò nel buio.

Il mattino dopo, poco dopo l'alba, Brin e Rone lasciarono l'Emporio Rooker Line per dirigersi verso la campagna a est. Portandosi dietro le provviste, le coperte e l'arco forniti da Stebb, si congedarono dall'ansioso bottegaio e scomparvero fra gli alberi.

Era una giornata calda, luminosa. Mentre scendevano a valle del fiume lungo la sponda meridionale del Chard Rush, nell'aria vibravano i suoni della vita della foresta e aleggiava il profumo delle foglie che si inaridivano. Un vento occidentale soffiava leggero dal lontano Wolfsktaag, e le foglie veleggiavano verso terra in pigre spirali per accumularsi sul suolo della foresta. Attraverso gli alberi, si vedeva la terra ondulata in dolci pendii e valli. Sentendoli arrivare, scoiattoli e tamie si sparpagliavano e schizzavano via, interrotti nei loro preparativi per un inverno che, quel giorno, sembrava lontano.

A metà mattino, i due giovani si fermarono per concedersi una pausa, e sedettero fianco a fianco su un vecchio tronco cavo e smangiato dai tarli. Davanti a loro, a una dozzina di metri, il Chard Rush scorreva a est inoltrandosi nel cuore dell'Anar; nella sua morsa, rami secchi e detriti provenienti dalle montagne volteggiavano aggrovigliati.

«Non riesco ancora a credere che sia veramente scomparso» disse Rone dopo un po', scrutando le acque del fiume.

Brin non dovette chiedergli a chi alludeva. «Neanch'io» mormorò. «Certe volte penso che non se ne sia affatto andato - che ho visto male - che, se avrò pazienza, lui tornerà, come ha sempre fatto prima.»

«Sarebbe poi così strano?» fece Rone, meditabondo. «Sarebbe poi così

sorprendente se succedesse proprio così?»

La ragazza lo guardò. «È morto, Rone.»

Tenendo sempre la testa girata, Rone annuì. «Lo so.» Rimase in silenzio un attimo prima di proseguire: «Credi che si potesse fare qualcosa per salvarlo, Brin?».

Allora guardò la ragazza dritto negli occhi. Le stava chiedendo se c'era qualcosa che lui avrebbe potuto fare, e non aveva fatto. Brin gli sorrise malinconicamente, rispondendogli con prontezza: «No, Rone. Lui sapeva che doveva morire: gli era stato detto che non avrebbe completato questa missione. E aveva accettato l'inevitabilità della sua fine, credo».

«Io non ci sarei riuscito» ribatté Rone, scuotendo la testa.

«Lo immagino. Forse fu per questo che decise di tenerci all'oscuro di quello che stava succedendo. E forse la sua accettazione è qualcosa che noi non possiamo sperare di capire, perché non potremmo mai sperare di capire Allanon.»

Il giovane si chinò in avanti, appoggiando le braccia sulle gambe tese. «Così l'ultimo dei Druidi è scomparso, e non rimane più nessuna speranza contro le Mortombre tranne me e te.» Scosse malinconicamente la testa. «Poveri noi.»

Imbarazzata, Brin abbassò lo sguardo sulle sue mani ripiegate in grembo. Ricordò Allanon mentre le sfiorava la fronte con le dita bagnate di sangue, poco prima di morire, e rabbrividì.

«Poveri noi» fece eco a bassa voce.

Riposarono ancora qualche minuto, poi ripresero il viaggio verso est. Appena un'ora dopo, attraversarono un fiumiciattolo dal fondo ghiaioso che serpeggiava pigramente, allontanandosi dal corso principale del turbolento Chard Rush, lungo una gola corrosa. In mezzo agli alberi della foresta intravidero una capanna. Costruita con tronchi tagliati a mano, collocati trasversalmente e tenuti insieme con la malta, la casetta sorgeva in una radura su una piccola altura dietro la quale una serie di colline basse ondeggiava dolcemente scomparendo nella foresta. Qualche capra e pecora e una sola mucca pascolavano fra gli alberi dietro la capanna. Sentendoli arrivare, un vecchio cane da caccia smise di sonnecchiare sul portico e si stiracchiò felice.

In fondo alla piccola radura, videro il boscaiolo Jeft che, nudo fino alla cintola, stava tagliando della legna per il fuoco. Facendo oscillare verso il basso l'ascia dalla lunga impugnatura con mano sicura ed esperta, spaccava il pezzo di legno messo in piedi sul tronco consunto che serviva da base.

Sollevata la lama incastrata nel legno, spazzò via le due metà prima di interrompere il suo lavoro e osservare i due visitatori che si avvicinavano.

«Buongiorno» lo salutò Brin mentre si avvicinavano.

«Buongiorno» rispose lui con un cenno del capo. Non sembrava affatto sorpreso di vederli. Lanciò un'occhiata a Rone. «Stai un po' meglio, vero?»

«Molto meglio» rispose Rone. «Grazie anche a te, mi hanno detto.»

L'altro si strinse nelle spalle, mentre i muscoli del suo corpo potente si gonfiavano. Fece un cenno verso la capanna. «C'è dell'acqua potabile in quel secchio sulla veranda. La porto fresca dalle colline ogni giorno.»

Li accompagnò davanti alla capanna dove si trovava il secchio promesso. Bevvero a lungo, poi si sedettero, e il boscaiolo tirò fuori pipa e tabacco. Offrì il sacchetto ai suoi ospiti, che rifiutarono, così riempì il fornello della sua pipa e cominciò a fumare.

«Tutto a posto all'emporio?» chiese con aria indifferente. Ci fu un lungo silenzio. «Ho sentito quello che è successo l'altra notte con quel branco di furfanti.»

I suoi occhi si spostarono lentamente su Brin. «Qui le notizie si diffondono molto più in fretta di quanto puoi immaginare.»

Nonostante il disagio, la ragazza sostenne il suo sguardo. «Il bottegaio Stebb ci ha spiegato dove trovarti» lo informò. «Ha detto che forse ci avresti aiutati.»

L'altro aspirava tranquillamente dalla pipa. «In che modo?»

«Ci ha detto che conosci questa regione meglio di chiunque altro.»

«Sto qui da un pezzo» fece il boscaiolo.

Brin si chinò in avanti. «Siamo già in debito con te per quello che hai fatto all'Emporio. Ma abbiamo ancora bisogno del tuo aiuto. Dobbiamo attraversare la regione a est di qui.»

L'uomo la guardò allibito, poi lentamente si tolse la pipa di bocca. «A est? Vuoi dire Terrabuia?»

I due giovani annuirono.

Il boscaiolo scosse la testa, dubbioso. «È una regione pericolosa. Nessuno ci va se può farne a meno.» Alzò gli occhi. «Fin dove volete arrivare?»

«Fino in fondo» rispose calma Brin. «E poi passare dalla Vecchia Palude fino alle Montagne del Corvo.»

«Siete matti da legare» decretò lui senza esitazione, scuotendo le ceneri dalla pipa e schiacciandole sotto lo stivale. «Da quelle parti spadroneggiano Gnomi, Spiriti e peggio ancora. Non ne uscirete mai vivi.»

Non ci fu risposta. Il boscaiolo scrutò prima l'una, poi l'altro, si strofinò

pensieroso il mento, e infine si strinse nelle spalle.

«Immagino che abbiate le vostre ragioni per fare una cosa del genere, e non sono affari miei. Ma vi dico subito che fate un grosso errore... forse il più grosso che vi capiterà mai di fare. Persino i cacciatori stanno alla larga da quei posti. Gli uomini vi spariscono come il fumo... senza lasciare traccia.»

Aspettò una risposta. Brin lanciò una breve occhiata a Rone e poi guardò di nuovo il boscaiolo. «Dobbiamo andare là. Puoi aiutarci?»

«Io?» L'altro fece una smorfia e scosse la testa. «No, io no, ragazza. Anche se venissi con voi... e non verrò, perché mi piace stare al mondo... mi perderei subito dopo il primo o il secondo giorno.»

Fece una pausa, scrutandoli intensamente. «Immagino che siate decisi?»

Brin annuì silenziosamente, in attesa.

Il boscaiolo sospirò. «Forse, allora, c'è qualcuno che può davvero aiutarvi... se siete proprio sicuri che è questo che volete.» Soffiò attraverso il bocchino della pipa per ripulirlo, poi incrociò la braccia sull'ampio petto. «C'è un vecchio di nome Cogline. Deve essere sulla novantina ormai, se è ancora vivo. Non lo vedo da quasi due anni, così non posso essere sicuro che sia ancora al mondo. Due anni fa, comunque, viveva dalle parti di una formazione rocciosa chiamata Pietra del Focolare che sta proprio nel mezzo di Terrabuia... una formazione che sembra proprio un grosso camino.» Scosse la testa, dubbioso. «Posso darvi delle indicazioni, ma i sentieri non sono gran che. Sono posti selvaggi; da quelle parti vivono praticamente solo Gnomi.»

«Credi che ci aiuterebbe?» incalzò Brin, ansiosa.

Il boscaiolo si strinse nelle spalle. «Conosce la regione. Ci ha passato tutta la vita. Non ne esce più di una volta all'anno o giù di lì... e negli ultimi due anni non ne è uscito affatto. In qualche modo riesce a campare in quella giungla.» Inarcò le folte sopracciglia. «È un vecchio bislacco, il mio amico Cogline. Più pazzo di un pesce che voglia nuotare nell'erba. Potrebbe darti più guai che altro.»

«Ce la caveremo» lo rassicurò Brin.

«Forse.» Il boscaiolo la squadrò da capo a piedi. «Sei molto carina per andartene a spasso da quelle parti, ragazza... anche se hai la tua canzone per proteggerti. Non ci sono soltanto ladri e furfanti. Ci penserei bene prima di fare un altro passo in quella direzione.»

«Ci abbiamo pensato» rispose Brin, alzandosi. «E abbiamo deciso.»

Il boscaiolo annuì. «Allora prendetevi pure tutta l'acqua che potete por-

tarvi dietro. Per lo meno, non morirete di sete.»

Li aiutò a riempire le loro sacche per l'acqua, dopo averne portato un altro secchio dalla sorgente che scorreva fra le colline dietro casa sua, poi impiegò qualche altro minuto per dare loro tutte le indicazioni necessarie per raggiungere la Pietra del Focolare, tracciando per terra una rozza mappa.

«Tenete gli occhi ben aperti» li ammonì, dando una salda stretta di mano a ciascuno.

Con un'ultima parola di addio, Brin e Rone issarono le provviste sulla schiena e si allontanarono lentamente dalla capanna inoltrandosi fra gli alberi. Il boscaiolo era rimasto in piedi a guardarli. Dall'espressione della sua faccia barbuta era evidente che non si aspettava di rivederli passare mai più da quelle parti.

XXIX

Camminarono per tutto quel giorno e quello successivo, seguendo il corso serpeggiante del Chard Rush che si inoltrava sempre più nelle foreste dell'Anar e poi entrava nella regione di Terrabuia. Rone stava riacquistando le forze, ma non si era ripreso del tutto, e avanzavano lentamente. Dopo un breve pasto la seconda sera, si mise subito a dormire.

Brin rimase seduta davanti al fuoco, fissando le fiamme. La sua mentre era ancora agitata da ricordi tristi e pensieri cupi. Una volta, prima che le venisse sonno, ebbe l'impressione che Jair fosse con lei. Inconsapevolmente, alzò gli occhi, cercandolo. Ma non c'era nessuno, e la logica le diceva che suo fratello era molto, molto lontano. Sospirando, spense il fuoco, e strisciò nel suo giaciglio.

Soltanto a pomeriggio inoltrato del terzo giorno successivo alla partenza dall'emporio, Brin e Rone intravidero una singolare formazione rocciosa che incombeva tetra nella lontananza, e seppero di aver trovato la Pietra del Focolare.

La Pietra del Focolare si stagliava scura contro lo sfondo dei colori autunnali, e la sua guglia frastagliata dominava la valle boscosa, poco profonda, sulla quale vigilava. Simile a un enorme camino, era una massa di pietra antica scolpita dalla mano esperta della natura e plasmata dal passare degli anni. La sua ombra torreggiante era circondata da un silenzio totale. Solitaria, incrollabile, si ergeva come un segnale magico, irresistibile, dal mare scuro delle vaste foreste di Terrabuia che si estendevano a perdita

d'occhio.

Mentre contemplava il paesaggio, sulla sommità dell'altura, Brin sentì una voce silenziosa sussurrarle attraverso il velo di stanchezza e disorientamento, e provò un senso inaspettato di pace. Un'altra tappa del lungo viaggio verso est era quasi conclusa. Il ricordo di quello che aveva sopportato per arrivare a questo punto e i timori di quello che ancora l'aspettava erano ora stranamente distanti. Sorrise a Rone, e quel sorriso evidentemente colse di sorpresa il giovane. Poi, sfiorandogli il braccio, cominciò a scendere lungo il dolce pendio.

La linea appena visibile di un sentiero serpeggiava attraverso la muraglia dei grandi alberi. Mentre il sole scendeva sempre più verso occidente, la foresta si chiuse nuovamente sopra di loro. Avanzavano cauti sopra tronchi caduti e intorno a frastagliate formazioni rocciose finché arrivarono in fondo al pendio ricoperto da una densa vegetazione. Sotto il baldacchino di alberi della valle, il sentiero si allargò e poi sparì mentre la densa boscaglia e gli alberi caduti cominciavano a diradarsi. La luce morbida del pomeriggio penetrava fra i varchi e le fessure dei rami intrecciati, e illuminava tutto il bosco. Dozzine di ampie, gradevoli radure interrompevano qua e là il bosco, dando un senso di spazio, di apertura. La terra si faceva morbida, cedevole; priva di sassi, era ricoperta da un tappeto di rametti e foglie che frusciavano sotto i piedi dei due giovani.

Questa piccola valle suscitava un senso di benessere e familiarità completamente estranei al paesaggio selvaggio che li circondava, e Brin si ritrovò a pensare a Valle d'Ombra. I rumori di insetti e animali, le brevi tracce di movimento fra gli alberi, guizzi improvvisi, furtivi, persino i profumi caldi, puliti dei boschi in autunno... tutto ricordava il lontano villaggio nel Sud. Non c'era il Rappahalladran, ma dozzine di minuscoli ruscelli scorrevano pigri davanti a loro. Brin inspirò profondamente. Non c'era da stupirsi se il boscaiolo Cogline aveva scelto la valle come sua dimora.

I viandanti si inoltrarono ancor più nella foresta, e il tempo passava lentamente per loro. Di tanto in tanto intravedevano la Pietra del Focolare attraverso il groviglio scuro degli alberi, la sua ombra torreggiante, nera contro l'azzurro del cielo, e la usavano come punto di riferimento. Camminavano in silenzio, stanchi e ansiosi di finire quel lungo giorno di marcia, i pensieri concentrati sul percorso, e sui suoni e sulle immagini della foresta.

Infine Rone si fermò, stringendo guardingo Brin per un braccio mentre sbirciava davanti a sé.

«Hai sentito?» mormorò, dopo aver ascoltato un attimo.

Lei annuì. Era una voce... esile, quasi impercettibile, ma indubbiamente umana. Aspettarono un attimo, per individuarne l'origine, poi cominciarono a camminare in quella direzione. La voce tacque per un po', poi ritornò più forte, quasi incollerita. Chiunque parlasse, era proprio davanti a loro.

«Ti conviene farti vedere e subito!» La voce era acuta, stridula. «Non ho tempo per giocare!»

Ci furono dei borbottii, qualche imprecazione, e i due giovani si scambiarono un'occhiata interrogativa.

«Vieni fuori, vieni fuori!» stridette di nuovo la voce, poi si abbassò in un mormorio furibondo. «Avrei dovuto lasciarti giù nella palude... se non fosse per il mio animo gentile...»

Ci furono altre imprecazioni, poi il rumore di qualcuno che frugava fra i cespugli.

«Anch'io conosco qualche trucco, sai! Ho della polvere che ti farebbe schizzare fin sulla luna e pozioni che ti farebbero annodare come un salame! Che cosa credi di essere... Vediamo un po' se sei capace di arrampicarti su una corda! Vediamo un po'! Vediamo un po' se sei capace di fare qualcosa, oltre a causarmi dei guai? Che ne diresti se ti lasciassi qui? Che ne diresti? Allora non ti sentiresti così furbo, scommetto! Su, vieni fuori!»

Brin e Rone emersero dallo schermo di alberi e cespugli che nascondevano loro la vista e si ritrovarono ai bordi di una piccola radura con un ampio stagno placido al centro. Davanti a loro, un vecchio strisciava gattoni qua e là. Sentendoli arrivare, si tirò faticosamente in piedi.

«Ah! Così ti sei deciso...!» Si interruppe bruscamente appena li vide. «E voi chi siete? No, non me ne importa niente. Proprio niente. Andatevene subito e tornate da dove siete venuti.»

Gli voltò le spalle, dopo aver fatto un gesto come per liquidarli, e riprese a strisciare carponi lungo il bordo della radura, le braccia scheletriche che brancolavano a destra e a sinistra, il corpo esile e curvo simile a un ramo secco, contorto. Grandi ciocche di ispidi capelli bianchi gli ricadevano sulle spalle, e i suoi abiti e la mantellina verdi erano logori, a brandelli. I due giovani lo osservavano con occhi inespressivi e poi si scambiarono un'occhiata.

«È ridicolo!» si infuriò il vecchio, dirigendo la sua collera verso gli alberi silenziosi. Poi si guardò intorno e vide che i due viandanti erano ancora lì. «Bene, cosa aspettate? Andatevene! Questa è casa mia, e non vi ho invitati. Quindi filate via, subito!»

«Tu vivi qui?» chiese Rone, guardandosi intorno con aria dubbiosa.

Il vecchio lo squadrò come se fosse stato un idiota. «Non mi hai sentito? Perché mai sarei qui a quest'ora?»

«Non lo so» ammise il giovane.

«A quest'ora un uomo dovrebbe essere a casa sua!» continuò l'altro col tono di chi fa una predica. «E voi, cosa fate qui? Non avete una casa vostra dove andare?»

«Noi veniamo da Valle d'Ombra nelle Terre del Sud» tentò di spiegare Brin, ma il vecchio la fissava con aria assente. «È a sud del Lago Arcobaleno, a diversi giorni di viaggio.» L'espressione dell'ometto non era cambiata. «Comunque, siamo venuti qui per cercare qualcuno...»

«Qui non c'è nessuno tranne me.» Il vecchio scosse la testa con decisione. «E tranne Baffo, ma non riesco a trovarlo. Dove credete...»

Si interruppe, subito distratto, voltandogli le spalle come per riprendere la sua ricerca. Brin lanciò a Rone un'occhiata dubbiosa.

«Aspetta un attimo!» gridò al vecchio, che si girò bruscamente. «Un boscaiolo ci ha indicato quest'uomo. Ci ha detto che abita qui. E che si chiama Cogline.»

L'altro alzò le spalle. «Mai sentito parlare di lui.»

«Be', forse vive da qualche altra parte della valle. Forse potresti dirci dove...»

«Non ci sentite molto bene, vero?» li interruppe il vecchio, irritato. «Io non so da dove venite voi... e non me ne importa un bel niente... ma scommetto che, al vostro paese, non avete della gente strana che vi gira per casa, vero? Scommetto che conoscete tutti quelli che vi abitano o vi fanno visita! Perché allora pensate di poter fare i vostri comodi con me?»

«Vuoi dire che questa valle è tutta tua?» domandò incredulo Rone.

«Naturalmente! Ve l'ho già detto una dozzina di volte! Ora andatevene fuori dai piedi e lasciatemi in pace!»

Batté un piede per terra con veemenza, aspettando che se ne andassero. Ma i due se ne stavano lì.

«Questa è la Pietra del Focolare, non è vero?» insistette Rone, che cominciava ad arrabbiarsi con quel vecchiaccio irascibile.

L'altro prese una grinta risoluta. «E allora?»

«Bene, allora qui abita un uomo di nome Cogline... o almeno vi abitava fino a due anni fa. Sta qui da parecchi anni, ci hanno detto. Così se tu vivi qui da un po', dovresti saperne qualcosa.»

L'ometto rimase in silenzio un attimo, aggrottando le sopracciglia cespugliose come per concentrarsi. Poi scosse con decisione la testa, facendo

ballonzolare i ciuffi ispidi di capelli. «Ve l'ho già detto. Non ho mai sentito parlare di lui. Qui non c'è mai stato, né ora né in passato, qualcuno con quel nome.»

Ma Brin aveva intercettato qualcosa negli occhi del vecchio. Fece un passo avanti verso di lui e si fermò. «Tu conosci questo nome, vero? Cogline... tu lo conosci.»

«Forse lo conosco e forse no» rispose lui stizzosamente. «E comunque, non sono tenuto a dirvelo!»

«Tu sei Cogline, vero?» fece Brin.

L'ometto fu scosso da un violento accesso di risate. «Io? Cogline? Ah, ah, questa è proprio bella! Ah ah, sarei proprio in gamba, davvero! Ah, ah, questa è proprio bella!»

I due giovani lo osservavano stupiti mentre si piegava in due e poi si buttava per terra, ridendo istericamente. Rone prese Brin per un braccio e la fece voltare verso di sé.

«Santo cielo, Brin... questo vecchio è pazzo!» mormorò.

«Che cosa hai detto? Io pazzo?» Il tipo si tirò subito in piedi, la faccia rugosa rossa per la collera. «Dovrei farti vedere quanto sono pazzo! Ora, fuori da casa mia! Io non vi ho invitati, e non ho nessuna voglia di vedervi qua attorno! Fuori!»

«Non volevamo far niente di male» tentò di scusarsi Rone, avvampando.

«Fuori! Fuori! Altrimenti vi riduco in polpette. Vi do fuoco e me ne sto a guardare mentre bruciate. Io... Io...»

Saltava su e giù preso da una furia incontrollabile, le mani ossute strette a pugno, le ciocche ispide di capelli bianchi che svolazzavano in tutte le direzioni. Rone si fece avanti per calmarlo.

«Sta' lontano da me!» strillò l'ometto, puntandogli contro il braccio sottile come se fosse stato un'arma. Il giovane si fermò di botto. «Sta' lontano! Oh, dov'è quello stupido...! Baffo!»

Rone si guardò intorno, in attesa, ma non apparve nessuno. Il vecchio era fuori di sé per la collera, ormai, e girò su se stesso, urlando alle ombre della foresta e agitando le braccia come pale di mulini a vento.

«Baffo! Baffo! Vieni subito qui a proteggermi da questi rompiscatole! Baffo, maledizione! Vuoi che mi uccidano? Vuoi che mi arrenda? A cosa diavolo servi se non...! Oh, non avrei mai dovuto perdere tempo con te! Vieni subito qui! Immediatamente!»

I due giovani osservavano la scena fra divertiti e circospetti. Chiunque fosse Baffo, aveva evidentemente deciso da tempo che non voleva aver

niente a che fare con questa faccenda. Eppure il vecchio non la smetteva e continuava a saltare intorno istericamente, urlando alle ombre. Infine, Rone si voltò di nuovo verso Brin.

«Così non combiniamo niente» dichiarò, tenendo la voce accuratamente bassa. «Andiamocene... cerchiamo per conto nostro. Evidentemente è fuori di sé.»

Ma Brin scosse la testa, ricordando quello che il boscaiolo aveva detto di Cogline; un vecchio bislacco, più matto di un pesce che voglia nuotare nell'erba. «Lasciami fare un ultimo tentativo» rispose.

Fece un passo avanti, ma l'ometto si avventò subito su di lei. «Non vuoi darmi retta, vero? Bene, io te l'avevo detto. Baffo, dove sei? Vieni qui! Saltale addosso! Saltale addosso!»

Suo malgrado, Brin si fermò, guardandosi intorno. Ma non si vedeva nessuno. Allora Rone si fece avanti, spazientito.

«Stammi a sentire, vecchio. Adesso basta. Qui non c'è nessun altro al di fuori di te, perciò smettila di...»

«Ah ah! Nessuno all'infuori di me, credi?» Balzò in aria con un ghigno satanico e cadde piegandosi sulle ginocchia. «Vi farò vedere chi c'è qua attorno... ficcanasi che non siete altro! Volete entrare in casa mia, eh? Vi farò vedere! Baffo! Baffo! Maledizione...!»

Rone scuoteva la testa allibito, sorridendo quando, come dal nulla, apparve davanti a lui a pochi metri di distanza, il gatto più grosso che avesse mai visto in vita sua. Aveva il pelo grigio con macchie nere sui fianchi che salivano fin sul dorso ricurvo, il muso, le orecchie e la coda neri, e grosse zampe nere, che sembravano quasi ingombranti. La bestia misurava oltre tre metri e la sua testa massiccia, irsuta, arrivava all'altezza di quella di Rone. I muscoli tesi si incresparono sotto la pelliccia morbida mentre si scuoteva pigramente e osservava i due giovani con luminosi occhi di un azzurro profondo che si socchiudevano, ammiccando. Sembrò studiarli per un attimo, poi le sue fauci si aprirono in un silenzioso sbadiglio, rivelando per un istante denti di un bianco scintillante, affilati come rasoi.

Rone Leah deglutì e rimase perfettamente immobile.

«Ah ah! Adesso non sorridi più, scommetto!» fece il vecchio, gongolandosi, e cominciò a ridacchiare, mettendosi a danzare sulle gambe sottili come stecchi. «Mi credevi matto, vero? Credevi che parlassi da solo, vero? Bene, che ne pensi ora?»

«Nessuno voleva farti del male» ripeté Brin mentre il gatto enorme osservava incuriosito Rone.

Il vecchio fece un passo avanti, con gli occhi scintillanti sotto le ciocche di capelli che gli ricadevano sulla fronte raggrinzita.

«Si potrebbe fare un bel pranzetto con voi due? È quello che Pensi, vero? Ha un bell'appetito, il vecchio Baffo. Voi due potreste andargli bene per un bello spuntino di mezzanotte. Ah ah! Qualcosa non va? Sei un po' pallido adesso, forse non ti senti bene? Che peccato, che peccato. Forse dovresti...»

Improvvisamente il sorriso svanì dalla sua faccia. «Baffo, no! Baffo, no, aspetta, non andartene...!»

Ma a quel punto il gatto era già scomparso, come se fosse semplicemente evaporato. Per un attimo tutti e tre rimasero a guardare perplessi lo spazio che aveva occupato fino a un attimo prima. Poi il vecchio cominciò a battere il piede per terra, furibondo, e a dar calci all'aria.

«Accidenti a te! Piantala, hai capito! Fatti vedere, pazzo di un animale, o io...» Si interruppe, fuori di sé, poi lanciò un'occhiata a Rone e Brin. «Fuori da casa mia! Fuori!»

Rone ne aveva abbastanza. Un vecchio pazzo e un gatto che scompariva erano più di quanto potesse sopportare. Senza una parola fece dietro front, passando accanto a Brin e borbottandole di seguirlo. Ma lei esitava, ancora riluttante ad arrendersi.

«Non capisci quanto sia importante!» esclamò animatamente. Il vecchio si irrigidì. «Non puoi mandarci via così. Abbiamo bisogno del tuo aiuto. Per piacere, di' dove possiamo trovare Cogline.»

Il vecchio la guardò in silenzio, il corpo esile, rinsecchito, tutto curvo, ingobbito, le sopracciglia ispide inarcate con un che di petulante. Poi, bruscamente, allargò le braccia e scosse la testa bianca, rassegnato.

«E va bene... qualsiasi cosa pur di liberarmi di voi!» Sospirò profondamente, con l'aria di chi si arrende dopo aver subito chissà quali prepotenze. «Non vi servirà a niente, capito... a niente!»

La ragazza aspettava in silenzio. Dietro di lei, Rone si era nuovamente voltato. Il vecchio inclinò la testa, meditabondo. Si passò rapidamente una mano sottile fra i capelli arruffati.

«Il vecchio Cogline è laggiù, ai piedi della grande roccia» annunciò, indicando con fare indifferente la Pietra del Focolare. «Dove l'ho sepolto io quasi un anno fa.»

XXX

Sommersa dalla delusione, Brin Ohmsford fissava intensamente il vecchio, soffocando l'esclamazione che le stava salendo in gola. Alzò una mano in un gesto disperato. «Vuoi dire che Cogline è morto?»

«Morto e sepolto!» sbottò il vecchietto truculento. «Ora andatevene per i fatti vostri e lasciatemi in pace!»

Si mise ad aspettare con impazienza che i due se ne andassero, ma Brin non riusciva a muoversi. Cogline morto? Stranamente non poteva ammetterlo. La notizia non sarebbe in qualche modo giunta al boscaiolo Jeft o agli altri che vivevano nelle foreste intorno all'emporio Rooker Line? Un uomo che era vissuto lì tanto a lungo, conosciuto da tante persone...? Si interruppe. Forse no, poiché boscaioli e cacciatori se ne stavano isolati per mesi di seguito. Ma chi era allora questo vecchio? Il boscaiolo non aveva fatto alcun cenno a lui. C'era qualcosa che non quadrava.

«Andiamo, Brin» la chiamò Rone.

Ma lei scosse la testa. «No. Prima devo essere sicura. Devo...»

«Fuori di qui!» ripeté di nuovo il vecchio, battendo il piede per terra con aria petulante. «Vi ho già sopportati abbastanza! Cogline è morto! Ora, se non sparite nel giro di...»

«Nonno!»

La voce era risuonata bruscamente dalle ombre degli alberi alla loro sinistra là dove, in lontananza, la guglia frastagliata della Pietra del Focolare si stagliava nera e solenne fra i rami intrecciati degli alberi silenziosi. Tre teste si voltarono simultaneamente, e il silenzio calò sulla foresta. Riapparve Baffo, con i suoi grandi occhi luminosi, la grande testa irsuta alzata, come se indagasse. Il vecchio borbottò fra sé e batté ancora il piede per terra.

Si sentirono frusciare le foglie e il misterioso personaggio che aveva appena parlato apparve, avanzando a passi leggeri nella radura. Rone e Brin si guardarono l'un l'altra, sorpresi. Era una ragazza, poco più vecchia di Brin, snella, flessuosa, in tunica e pantaloni, con un corto mantello verde foresta appoggiato sulle spalle. I capelli folti, bruni le scendevano in boccoli sulle spalle, incorniciando un viso abbronzato da folletto, un po' lentigginoso, con un suo strano fascino, quasi commovente nella sua innocenza. Era un viso grazioso, e malgrado non fosse veramente bello come quello di Brin, era ugualmente attraente per la sua semplice freschezza, la sua vitalità. Occhi scuri, intelligenti esprimevano franchezza e onestà mentre scrutavano incuriositi i due giovani.

«Chi siete?» chiese col tono di chi ha il diritto di sapere.

Brin guardò Rone e poi di nuovo la ragazza. «Io sono Brin Ohmsford di Valle d'Ombra e lui è Rone Leah. Siamo arrivati qui dalle nostre case nelle Terre del Sud, sotto il Lago Arcobaleno.»

«Avete fatto un lungo viaggio» osservò lei. «Perché siete venuti qui?»

«Per cercare un uomo di nome Cogline.»

«Lo conosci, Brin Ohmsford?»

«No.»

«Allora perché lo cerchi?» chiese l'altra, senza smettere di fissarla negli occhi. Brin esitava, chiedendosi fino a che punto potesse essere sincera con lei. C'era qualcosa in quella ragazza che rendeva difficile mentirle, e a Brin non era sfuggito il modo in cui la sua improvvisa comparsa aveva calmato il vecchio e riportato il gatto che prima si era dissolto nel nulla. Eppure, era riluttante a rivelare tutti i motivi del loro viaggio senza sapere chi fosse.

«Ci hanno detto che Cogline è l'uomo che meglio conosce il tratto di foresta da Terrabuia fino alle Montagne del Corvo» rispose, cauta. «Speravamo che ci avrebbe aiutato per una questione di grande importanza.»

La ragazza rimase un attimo in silenzio, evidentemente riflettendo su quello che Brin le aveva detto. Strascicando i piedi, il vecchio si mise al suo fianco e cominciò ad agitarsi.

«Sono entrati in casa mia senza permesso, sono dei rompiscatole!» insistette con veemenza.

Lei non gli rispose e nemmeno lo guardò, gli occhi neri sempre fissi in quelli di Brin, immobile. Il vecchio allargò le braccia, esasperato.

«Non dovresti nemmeno parlare con loro! Dovresti cacciarli fuori!»

La ragazza scosse lentamente la testa. «Zitto, nonno. Non vogliono far nulla di male. Altrimenti Baffo se ne sarebbe già accorto.»

Brin lanciò una rapida occhiata al grosso gatto, che si era sdraiato fra l'erba sul bordo del piccolo stagno, con aria giocherellona, allungando pigro una zampa verso qualche disgraziato insetto che gli volava vicino. I grandi occhi ovali scintillavano come due fanali gemelli mentre guardava verso di loro.

«Quello stupido animale non si fa vedere nemmeno quando lo chiamo!» borbottò il vecchio. «Come puoi fidarti di lui?»

La ragazza lo guardò con aria di rimprovero, e un'espressione di sfida balenò sul suo volto giovane. «Baffo!» chiamò a bassa voce indicando Brin. «Controlla!»

Improvvisamente il grosso gatto si alzò e con passo felpato si avvicinò a

Brin, che si irrigidì quando il muso nero cominciò a fiutarle i vestiti. Prudentemente, fece per indietreggiare.

«Sta' ferma» le consigliò calma la ragazza.

Brin ubbidì. Costringendosi a restare calma, almeno esteriormente, rimase immobile mentre l'enorme animale le fiutava i pantaloni con flemmatica cura. La stava mettendo alla prova, si rese conto Brin, usando il gatto per vedere come reagiva. Si sentì venire la pelle d'oca mentre il muso le premeva contro. Cosa doveva fare? Doveva restarsene lì? Doveva toccare la bestia per far vedere che non aveva paura? Ma ne aveva, altroché... Certo il gatto se ne sarebbe accorto, e allora...

Prese una decisione. Pian piano, cominciò a cantare. Le parole si libravano nelle ombre quiete della sera, fluttuando nel silenzio della piccola radura, protendendosi, sfiorando come dita gentili. Bastarono pochi secondi perché la canzone magica lanciasse il suo incantesimo, e il gatto gigantesco si mise a sedere, posando gli occhi luminosi sulla ragazza. Sbattendo assonnato le palpebre secondo il ritmo della canzone, rimase docile ai suoi piedi.

Brin tacque. Per un istante, nessuno parlò.

«Diavoli, sono dei diavoli!» stridette allora il vecchio, con un'aria astuta sulla faccia grinzosa.

La ragazza si fece avanti senza parlare e si mise direttamente davanti a Brin. Non c'era paura nei suoi occhi, soltanto curiosità. «Come ci sei riuscita?» chiese, perplessa. «Non avrei mai immaginato che qualcuno potesse fare una cosa simile.»

«È un dono» rispose Brin.

L'altra esitava. «Tu non sei un diavolo, vero? Non sei uno spirito o qualcosa di simile?»

«No, per niente» rispose Brin, sorridendo. «Ho semplicemente questo dono.»

La ragazza scosse la testa, incredula. «Non avrei immaginato che qualcuno potesse fare una cosa simile a Baffo» ripeté.

«Sono dei diavoli!» insistette il vecchio, battendo di nuovo il piede per terra.

Nel frattempo, Baffo si era rialzato e si era avvicinato a Rone. Il giovane sobbalzò per la sorpresa e, mentre la bestia premeva su di lui il muso nero, lanciò un'occhiata implorante a Brin. Per un attimo ancora, Baffo annusò incuriosito i vestiti del giovane. Poi, bruscamente, aprì le grosse mascelle e le chiuse intorno allo stivale destro, cominciando a tirarlo. Rone stava ra-

pidamente perdendo quel poco di autocontrollo che ancora gli restava, e cercò di liberarsi.

«Credo che voglia giocare con te» spiegò la ragazza, mentre un debole sorriso affiorava sulle sue labbra. Lanciò un'occhiata d'intesa al vecchio, che si limitò a grugnire, infastidito, e si allontanò di diversi passi.

«Non potresti... accertartene?» esclamò Rone, esasperato, sforzandosi coraggiosamente di tenersi in piedi mentre il grosso gatto continuava energicamente a tirargli lo stivale.

«Baffo!» gridò la ragazza.

L'enorme creatura mollò immediatamente la morsa e trotterellò verso di lei. La ragazza allungò una mano da sotto il corto mantello per strofinargli la testa irsuta, e i lunghi capelli le ricaddero sul volto mentre si chinava per avvicinare la testa a quella del gatto. Gli parlò a bassa voce per un attimo, poi tornò a guardare Brin e Rone.

«A quanto pare, piacete molto agli animali. Baffo ha una gran simpatia per voi.»

Brin lanciò una rapida occhiata a Rone, che stava cercando di rimettersi a posto lo stivale. «Credo che Rone sarebbe felice anche se Baffo non fosse così espansivo con lui» osservò.

Allora la ragazza sorrise, e un guizzo malizioso apparve brevemente nei suoi occhi scuri. «Mi piaci, Brin Ohmsford. Siete benvenuti tutti e due... tu e Rone Leah.» Protese la sottile mano bruna. «Io sono Kimber Boh.»

Brin la strinse, sentendo in quella mano un misto di forza e di dolcezza che la sorprese. Rimase sorpresa anche nel vedere, sotto il mantello, un paio di formidabili coltelli infilati nella cintura.

«Be', per me non sono affatto benvenuti!» scattò il vecchietto che ora si era messo dietro la ragazza, gesticolando con le braccia scheletriche come per cacciarli via.

«Nonno!» lo ammonì Kimber Boh. Dopo avergli dato una brusca occhiata di disapprovazione, si voltò verso Brin. «Non devi prendertela con lui. È molto protettivo nei miei confronti. Sono tutto quel che gli resta al mondo, così talvolta ha l'impressione...»

«Perché gli dici tutte quelle cose su di noi?» l'interruppe il vecchio, scuotendo contrariato la testa arruffata. «Che ne sappiamo noi di loro? Come possiamo sapere per quale motivo sono venuti qui? Quella ragazza ha una voce del diavolo se può fare quell'effetto su Baffo. No, tu sei troppo fiduciosa, ragazza!»

«E tu troppo diffidente» rispose seccamente Kimber Boh. La sua faccia

da folletto assunse un'espressione decisa. «Ora digli chi sei.»

Il vecchio strinse le labbra fino a farle scomparire. «Io non dico un bel niente!»

«Diglielo, nonno.»

L'altro batté petulante il piede per terra. «Diglielo tu. Visto che credi di saperla tanto lunga!»

Rone Leah si era messo al fianco di Brin, e i due si guardarono, imbarazzati. Baffo alzò gli occhi verso il giovane, sbadigliò e abbassò di nuovo la grossa testa sulle zampe. Cominciò rumorosamente a fare le fusa mentre pian piano i suoi occhi azzurri si chiudevano.

Kimber Boh si voltò verso i due giovani. «Mio nonno si dimentica talvolta che i suoi giochi prediletti non sono reali. Uno dei suoi giochi consiste nel cambiare personalità. Allora decide di seppellire il vecchio io e di ricominciare da capo. L'ultima volta che lo ha fatto è stato circa un anno fa.» Lanciò un'occhiata d'intesa al vecchio. «Ma lui è sempre lui. Anzi, è proprio l'uomo che cercate.»

«Allora è veramente Cogline!» esclamò Brin col tono di chi fa una constatazione.

«Io non sono Cogline!» protestò eccitato il vecchio. «È morto e sepolto, come vi ho detto. Non le date retta!»

«Nonno!» lo ammonì di nuovo Kimber Boh. «Tu sei tu, e non puoi essere un altro. Fingere è un gioco da bambini. Tu sei quello che eri quando sei nato, Cogline. Ora per piacere, cerca di essere gentile con i nostri ospiti. Cerca di essere cordiale.»

«Ah! Io non li ho invitati, quindi non sono obbligato a essere gentile!» ribatté ostinato Cogline, ben deciso a non avere niente a che fare con nessuno dei due. «Quanto a essere cordiale, tu puoi essere loro amica quanto ti pare...»

Brin e Rone si guardarono l'un l'altra, dubbiosi. A quanto pareva, avevano poche speranze che il vecchio li aiutasse a trovare il modo di attraversare Terrabuia.

«Benissimo, nonno... Io sarò ospite e amica anche per conto tuo.» Sospirando, Kimber Boh si voltò verso di loro, ignorando il nonno. «Si sta facendo tardi. Voi venite da lontano e avete bisogno di cibo e riposo. La nostra casa è poco distante, e potrete trascorrervi la notte come ospiti miei... e di mio nonno.»

Si interruppe, riflettendo. «Anzi, se accettate di restare, mi farete un grosso favore. Pochi viandanti passano di qui, e comunque ho raramente

l'opportunità di parlare con loro. Come ho detto, il nonno è molto protettivo. Ma forse voi acconsentirete a parlare con me... a raccontarmi qualcosa della vostra casa nelle Terre del Sud. Che ne dite?»

Stanca, Brin sorrise. «Per un luogo in cui dormire e qualcosa da mangiare, è il minimo che possiamo fare.»

Rone annuì, approvando, non senza aver lanciato un'occhiata apprensiva a Baffo.

«Allora siamo d'accordo» annunciò Kimber Boh. Chiamò il gatto, che si alzò, stiracchiandosi, e mosse verso di lei. «Se ci affrettiamo, potremo essere là nel giro di qualche minuto.»

Si voltò, con Baffo al suo fianco, e si inoltrò nella foresta. I due giovani si rimisero gli zaini in spalla e la seguirono. Quando passarono accanto a Cogline, il vecchio si rifiutò di guardarli, tenendo gli occhi fissi a terra con torva determinazione, inarcando le folte sopracciglia.

«Maledetti intrusi!» borbottò.

Poi, con aria guardinga, prese a seguirli fra gli alberi. Un attimo dopo, la piccola radura era vuota.

XXXI

La casa della ragazza, del vecchio e del gatto che scompariva era un cottage molto simpatico, dall'aria modesta, situato in un'ampia radura erbosa protetta da querce antiche e da olmi rossi. Il cottage aveva un portico sul davanti e uno sul retro, e i muri erano coperti di piante rampicanti fiorite e sempreverdi selvatici. Dalla casa si diramavano sentieri di ghiaia che attraversavano il giardino e l'orto intorno... fiori, verdure, ordinati e ben tenuti. Pini e abeti bordavano il perimetro della radura, e siepi racchiudevano il giardino. Sistemare e tenere in ordine il tutto doveva esser costato parecchia fatica.

La stessa cura era evidente all'interno del cottage, ordinato e immacolato. Lucidate a cera, le assi smerigliate del pavimento e le pareti foderate di legno scintillavano alla luce tenue delle lampade a olio. Alle pareti erano appesi lavori artigianali tessuti a mano e ricamati a punto a croce, e sulla rozza mobilia di legno e sulle finestre erano drappeggiati canovacci dai colori vivaci. Su una serie di scaffali erano collocati strani pezzi di cristallo e argento, e il lungo tavolo a cavalletto era apparecchiato con terraglie e utensili lavorati a mano. Tutt'intorno vi erano piante fiorite e fiori disposti con arte in vasi di terracotta. Il cottage aveva un'aria allegra e vivace, an-

che al crepuscolo, in tutto e per tutto simile a una casa della Valle.

«La cena è quasi pronta» aveva annunciato Kimber Boh quando erano entrati, dopo aver lanciato un'occhiata di rimprovero in direzione di Cogline. «Se vi accomodate, ve la porterò in tavola.»

Borbottando fra sé, Cogline scivolò sulla panchina di fianco al tavolo, mentre Brin e Rone sedettero davanti a lui. Baffo scivolò via tranquillo diretto verso un tappeto davanti a un grande camino di pietra, dove una piccola catasta di ciocchi bruciava allegramente. Con uno sbadiglio, il gatto si acciambellò davanti alle fiamme e si addormentò.

Il pasto che Kimber Boh portò in tavola consisteva di selvaggina, verdura dell'orto, panini appena sfornati e latte di capra. Mentre mangiavano, la ragazza fece loro delle domande sulle Terre del Sud e la gente di laggiù, ansiosa di apprendere qualcosa sul mondo al di là della valle. Non era mai stata oltre Terrabuia, spiegò, ma un giorno o l'altro si sarebbe messa in viaggio. Cogline mostrò la sua disapprovazione con un fiero cipiglio, ma tacque, la testa abbassata sul piatto in ininterrotta concentrazione. Terminata la cena, si alzò con un grugnito astioso e annunciò che usciva per fumare. Se ne andò a grandi passi senza voltarsi e scomparve.

«Non dovete farci caso» si scusò Kimber Boh, alzandosi per sparecchiare. «È molto buono e gentile, ma è vissuto solo per tanti anni che non si trova più a suo agio con gli altri.»

Sorridendo, tolse i piatti dal tavolo e ritornò con un'anfora colma di vino color borgogna. Dopo averne versato un po' in nuovi bicchieri si rimise a sedere davanti a loro. Mentre sorseggiavano il vino e chiacchieravano amabilmente, Brin si ritrovò a chiedersi, come si era chiesta più volte dal primo momento in cui aveva visto la ragazza, come fossero riusciti lei e il vecchio a sopravvivere in quella solitudine. Naturalmente, c'era il gatto, comunque...

«Il nonno va a fare una passeggiata tutte le sere dopo cena» stava spiegando Kimber Boh, lanciando un'occhiata rassicurante ai due seduti davanti a lei. «Gira parecchio per la valle quando viene l'autunno. Tutto il nostro lavoro per l'anno è terminato e quando viene l'inverno esce poco. Talvolta, col freddo, gli vengono i dolori, e preferisce starsene vicino al fuoco. Ma ora, finché le sere sono ancora calde, preferisce camminare.»

«Dove sono i tuoi genitori, Kimber?» chiese Brin, incapace di trattenersi. «Perché vivete qui da soli?»

«I miei genitori furono uccisi» spiegò la ragazza senza tergiversare. «Ero una bambina quando Cogline mi trovò, nascosta da qualche parte, quell'ul-

tima notte in cui la carovana si accampò al confine settentrionale della valle. Mi portò a casa sua e mi allevò come se fossi sua nipote.» Si chinò in avanti. «Non ha mai avuto una famiglia sua, capite. Non ha che me al mondo.»

«Come furono uccisi i tuoi genitori?» volle sapere Rone, visto che la ragazza non era riluttante a parlare.

«Sono stati degli Gnomi razziatori a ucciderli. Diverse famiglie facevano parte di quella carovana; sono morti tutti tranne me. Non mi hanno visto, dice Cogline.» Sorrise. «Ma questo è successo molto tempo fa.»

«Non è pericoloso per te stare qui?» chiese Rone, sorseggiando il suo vino.

Lei lo guardò, perplessa. «Pericoloso?»

«Certo. Qui intorno non c'è anima viva, tranne animali selvaggi, razziatori... chissà cosa. Non hai un po' paura, qualche volta, di vivere qui?»

Lei inclinò leggermente la testa. «Dovrei averne, secondo te?»

Rone lanciò un'occhiata a Brin. «Be'... non saprei.»

La ragazza si alzò. «Guarda un po'.»

Estrasse un coltello tanto rapidamente che Rone quasi non riuscì a seguire il movimento, facendolo sibilare oltre la sua testa, fino in fondo alla stanza. Andò a conficcarsi con un tonfo in un minuscolo cerchio disegnato su una trave di legno nell'angolo opposto.

Kimber Boh sorrideva. «Mi tengo sempre in esercizio. Quando avevo dieci anni, sapevo già lanciare il coltello. Me l'ha insegnato Cogline. Me la cavo altrettanto bene con qualsiasi altra arma. Corro più velocemente di chiunque altro viva a Terrabuia... tranne Baffo. Posso camminare per un giorno e una notte interi senza dormire.»

Sedette di nuovo. «Naturalmente, Baffo mi proteggerebbe da qualsiasi minaccia, così non ho da preoccuparmi gran che.» Sorrise. «Inoltre, da queste parti non arrivano mai tipi veramente pericolosi. Cogline ci ha passato tutta la sua vita: la valle gli appartiene. Tutti lo sanno e non gli danno fastidio. Persino gli Gnomi-Ragno stanno alla larga.»

Fece una pausa. «Sapete chi sono gli Gnomi-Ragno?»

I due scossero la testa. Lei si chinò in avanti. «Strisciano per terra e sugli alberi, tutti contorti e pelosi, proprio come ragni. Una volta hanno tentato di venire qui, circa tre anni fa. Erano diverse dozzine, si erano tutti dipinti di nero con la cenere, ansiosi di fare un buon bottino. Non sono come gli altri Gnomi, sai, perché cacciano e scavano buche come i ragni. Be', sono venuti alla Pietra del Focolare. Credo che volessero insediarsi qui. Il nonno

l'ha capito subito, come succede sempre quando sta per accadere qualcosa di pericoloso. Ha preso Baffo con sé e insieme hanno teso un'imboscata agli Gnomi-Ragno in fondo alla valle vicino alla grande roccia. Stanno scappando ancora.»

Uscì in un ampio sorriso, compiaciuta. Brin e Rone si guardarono a disagio, sempre più disorientati da Kimber Boh.

«Da dove viene il gatto?» chiese Rone, dando un'occhiata a Baffo che dormiva placidamente. «Come fa a scomparire così, maledettamente grosso com'è?»

«Baffo è un gatto di palude» spiegò la ragazza. «Quasi tutti questi gatti vivono negli acquitrini nel cuore dell'Anar, a est di Terrabuia e delle Montagne del Corvo. Baffo, però, è finito nella Vecchia Palude quando era ancora piccolo. Cogline l'ha trovato e l'ha portato qui. Si era azzuffato con qualche bestia ed era tutto pieno di tagli. Noi l'abbiamo curato ed è rimasto con noi. Ho imparato a parlargli.» Guardò Brin. «Ma non come fai tu, che canti in quel modo. Me lo potresti insegnare, Brin?»

Brin scosse dolcemente la testa. «Temo di no, Kimber. La canzone magica è un dono innato.»

«Canzone magica» fece l'altra. «Suona molto bene.»

Ci fu una breve pausa di silenzio. «Ma allora come mai si dilegua così?» chiese di nuovo Rone.

«Oh, non scompare affatto» spiegò Kimber con una risata. «Sembra, ma non è vero. Certe volte non puoi vederlo, non perché si sia dileguato, ma perché può cambiare il colore del suo corpo in modo da fondersi con la foresta... con gli alberi, le rocce, la terra, qualsiasi cosa. Si mimetizza talmente bene che non lo si vede più, a meno che non si sappia dove cercarlo. Ma quando lo conosci da un pezzo, sai dove cercarlo.» Fece una pausa. «Naturalmente, se non vuole essere trovato, è difficile scovarlo. Fa parte delle sue difese. Col nonno è diventato una specie di gioco. Baffo scompare e rifiuta di farsi vedere finché lui non è quasi rimasto senza voce a furia di urlare. Non è molto leale da parte sua, perché la vista del nonno non è più così buona come un tempo.»

«Ma se lo chiami tu, viene, da quello che ho visto.»

«Sempre. Crede che sia sua madre. Io l'ho nutrito e curato quando l'abbiamo portato qui. Siamo così uniti che è come se fossimo una persona sola. Quasi sempre, riusciamo persino a leggerci nel pensiero.»

«A me sembra pericoloso» dichiarò Rone senza perifrasi.

«Certo che lo è. Molto pericoloso. Se fosse selvatico, sarebbe incontrol-

labile. Ma Baffo non è più selvatico. Forse c'è una piccola parte di lui che lo è ancora, un ricordo o un istinto sepolti nel profondo del suo essere, ma ormai è del tutto dimenticato.»

Si alzò e versò a ciascuno un po' di vino. «Vi piace la nostra casa?» chiese un attimo dopo.

«Molto» rispose Brin.

La ragazza sorrise, palesemente compiaciuta. «Ho fatto io gran parte delle decorazioni... tranne le cose di vetro e d'argento; quelle le ha portate il nonno dai suoi viaggi. E alcune le aveva prima che io arrivassi. Ma le altre, le ho fatte tutte io. Il giardino e l'orto... li ho piantati io. Tutti i fiori e le verdure e i cespugli... tutte le siepi e tutti i rampicanti. Mi piacciono i loro colori e profumi dolci.»

Anche Brin sorrideva. Kimber Boh era un po' donna e un po' bambina... per alcuni aspetti giovane, quasi infantile, per altri più matura della sua età. Era strano, ma le ricordava Jair. Quel pensiero le fece venire una terribile nostalgia del fratello.

Kimber Boh vide quell'espressione e fraintese. «Non è così pericoloso abitare qui» la rassicurò. «Può sembrarlo a te perché non conosci bene la regione. Ma questa è casa mia, ricorda... dove sono cresciuta. Quando ero piccola, il nonno mi ha insegnato tutto quello che dovevo sapere per difendermi. Ho imparato ad affrontare ogni eventuale pericolo, e anche a evitarlo. E poi ho il nonno e Baffo. Non devi preoccuparti per me... davvero.»

Brin sorrise. «Certo, hai ragione, Kimber. Vedo che sei molto in gamba.»

Con suo stupore, Kimber Boh arrossì. Poi in gran fretta si alzò e andò a prendere il mantello verde che Cogline aveva lasciato cadere sulla sedia a dondolo. «Devo portarlo al nonno» annunciò rapidamente. «Fa freddo là fuori. Volete accompagnarmi?»

I due giovani si alzarono e la seguirono mentre apriva la porta e usciva. Appena il saliscendi scattò, alzandosi, Baffo fu in piedi, scivolando silenziosamente dietro di loro.

Si fermarono brevemente sul portico del piccolo cottage, abbandonandosi allo splendore, alla pace quasi mistica del paesaggio notturno. L'aria era fresca, leggermente umida e fragrante dei profumi della foresta. La luna inondava di una luminosità abbagliante il prato, il giardino, le siepi nitidamente potate e i cespugli. Ogni stelo d'erba, petalo di fiore e minuscola foglia scintillavano, il profondo verde smeraldo guarnito di trine bianche mentre si formava la rugiada d'autunno. Più oltre, nell'oscurità della fore-

sta, gli alberi si ergevano nel cielo costellato di stelle come giganti mostruosi... antichissimi, massicci, immobili nel silenzio della notte. La brezza lieve del crepuscolo se n'era andata, morendo nel silenzio. Persino i richiami familiari delle creature del bosco si erano attenuati in deboli, lontani mormorii, che acquietavano e confortavano.

«Il nonno sarà vicino al salice» disse a bassa voce Kimber Boh, spezzando l'incantesimo.

Insieme scesero dal portico, imboccando il sentiero che portava sul retro del cottage. Nessuno parlava. Camminavano lentamente, la *ragazza* in testa, gli stivali che grattavano appena sulla pietra consunta. Qualcosa schizzò attraverso le foglie secche nella muraglia scura della foresta e scomparve. Un uccello lanciò un richiamo, e il suo grido penetrante echeggiò nel silenzio, a lungo.

I tre oltrepassarono l'angolo della casa, passando fra pini e abeti e file di siepi. Poi, al limitare della foresta, apparve un enorme salice, curvo, i rami che ricadevano folti, formando una cortina contro la notte. Massiccia e nodosa, la sua forma accasciata era tutta avviluppata dalle ombre della notte, come se fosse ripiegata su se stessa. Poi, sotto il suo baldacchino, si accese nel buio il rosso cupo del forno di una pipa; nuvole di fumo si alzavano verso il cielo, diradandosi e dileguandosi.

Mentre passavano tra i lunghi rami del salice, videro chiaramente la sagoma rinsecchita di Cogline rannicchiata su una delle due panchine di legno alla base del tronco antico, la faccia raggrinzita rivolta verso la foresta. Kimber Boh andò direttamente da lui e gli mise il mantello sulle spalle.

«Prenderai freddo, nonno» lo rimproverò con dolcezza.

Il vecchio fece una smorfia. «Non posso nemmeno venire qui a fumare in santa pace senza che tu mi stia attorno come una chioccia!» Tuttavia si strinse addosso il mantello mentre lanciava un'occhiata a Brin e a Rone. «E non ho nemmeno bisogno della compagnia di quei due. O di quello stupido gatto. Immagino che avrete portato anche lui!»

Brin si guardò intorno cercando Baffo e scoprì, sorpresa, che era scomparso di nuovo. Un attimo prima, era proprio dietro di loro.

Kimber Boh sedette vicino al nonno. «Perché non vuoi nemmeno tentare di fare amicizia con Brin e Rone?» gli chiese in tono pacato.

«E perché?» sbottò lui. «Non ho bisogno di amici! Gli amici ti danno soltanto dei guai, si aspettano sempre che tu faccia qualcosa per loro, vogliono sempre qualche favore. Ne ho avuti anche troppi di amici ai miei tempi, ragazza. Tu non hai ancora capito com'è la vita. Ecco il tuo guaio!»

La ragazza lanciò un'occhiata a Brin e Rone, come per scusarsi, e con un cenno indicò la panchina vuota. In silenzio, i due giovani sedettero davanti a lei.

«Non devi essere così. Non devi essere così egoista» fece Kimber Boh, rivolgendosi di nuovo al nonno.

«Io sono vecchio. Posso essere quello che mi pare!» borbottò Cogline, petulante.

«Quando le dicevo io queste cose, mi davi della bambina viziata e mi mandavi in camera mia. Ricordi?»

«Era diverso, allora!»

«Vuoi che ti mandi in camera tua?» fece lei, parlando come fa una madre col suo bambino, stringendogli le mani. «O forse preferiresti che anche io e Baffo non ti dessimo più fastidio, dato che anche noi siamo amici tuoi, e a quanto pare tu non vuoi saperne di avere amici?»

Cogline strinse il bocchino della pipa fra i denti come se volesse morderlo e s'incurvò malinconicamente sotto il mantello, rifiutando di rispondere. Brin lanciò una breve occhiata a Rone, che in risposta inarcò un sopracciglio. Era evidente a entrambi che, nonostante la sua giovane età, era Kimber Boh la forza stabilizzante in quella strana piccola famiglia.

Poi la ragazza si chinò sul vecchio e lo baciò su una guancia. «Io so che non credi veramente a quello che hai detto. So che sei un uomo buono, dolce, generoso, e ti voglio bene.» Gli passò un braccio intorno alle esili spalle e lo strinse a sé. Con stupore di Brin, il vecchio allungò timidamente un braccio intorno alle spalle della nipote.

«Dovevano chiedermi il permesso prima di venire qui» borbottò, gesticolando confusamente verso i due giovani. «Avrei potuto fargli del male, lo sai.»

«Sì, nonno, lo so» rispose la ragazza. «Ma ora che ci sono, dopo aver fatto un viaggio così lungo per trovarti, io credo che dovresti stare a sentire perché sono venuti e vedere se c'è qualcosa che puoi fare per aiutarli.»

Brin e Rone si scambiarono un'altra rapida occhiata. Cogline si liberò dall'abbraccio di Kimber Boh, borbottando e scuotendo la testa, i capelli ispidi che danzavano sotto la luce della luna come sottili fili di seta.

«Maledetto gatto, dove è finito questa volta! Baffo! Vieni fuori, buono a nulla! Devo starmene qui...»

«Nonno!» lo interruppe la ragazza con voce ferma. Il vecchio la guardò, ammutolito e sorpreso, e lei indicò Brin e Rone. «Nonno, vuoi deciderti... a parlare con i nostri amici?»

Lui aggrottò la fronte e le rughe sulla sua faccia si fecero ancora più profonde. «Oh, va bene» rispose infastidito. «Che cosa mai vi ha portato fin qui?»

«Abbiamo bisogno di qualcuno che ci indichi come attraversare questa regione» rispose subito Brin, che ormai non osava più sperare di trovare l'aiuto di cui avevano disperatamente bisogno. «Ci hanno detto che Cogline avrebbe potuto farlo.»

«Solo che Cogline non c'è più» scattò lui, ma uno sguardo ammonitore della nipote lo calmò subito. «Va bene, allora, quale regione volete attraversare?»

«L'Anar centrale» rispose Brin. «Terrabuia, la palude... e poi sempre a est fino alle Montagne del Corvo.» Fece una pausa. «E al Maelmord.»

«Ma là ci sono gli Spiriti!» esclamò Kimber Boh.

«Per quale motivo al mondo vorresti scendere in quella fossa nera?» incalzò il vecchio, esagitato.

Brin esitava, vedendo come si stavano mettendo le cose. «Per distruggere gli Spiriti.»

«Distruggere gli Spiriti?» Cogline era allibito. «Distruggerli con che cosa, ragazza?»

«Con la canzone magica. Con la magia che...»

«Con la canzone magica? Con quella che hai cantato prima? È quella che intendi usare?» Cogline era scattato in piedi e balzava intorno come impazzito, gesticolando con le braccia scheletriche. «E pensi che sia io matto? Vattene di qui! Vattene via dalla mia casa! Fuori! Fuori!»

Kimber Boh si alzò e con dolcezza lo fece sedere di nuovo sulla panchina, parlandogli, cercando di rabbonirlo mentre lui continuava a imperversare. Ci volle qualche minuto prima che si calmasse un po'. Dopo avergli messo di nuovo addosso il mantello, la ragazza si voltò verso Brin e Rone.

«Brin Ohmsford» esordì in tono grave, con espressione severa. «Il Maelmord non è posto per te. Nemmeno io ci sono mai andata.»

Brin quasi sorrise per la solennità con cui l'altra aveva espresso il proprio divieto. «Ma io non ho scelta, Kimber» spiegò con dolcezza. «Devo andare.»

«E io devo accompagnarla» aggiunse Rone, risentito. «Quando avrò ritrovato la spada. Il che significa che prima devo trovarla.»

Kimber guardò prima l'uno, poi l'altra, e scosse la testa, confusa. «Non capisco. Quale spada? Perché mai dovete andare nel Maelmord? Perché dovete distruggere gli Spiriti?»

Di nuovo Brin esitò, per prudenza questa volta. Fino a che punto doveva parlare di quello che l'aveva portata in quel paese? Fino a che punto poteva rivelare la verità sulla missione che le era stata affidata? Ma mentre guardava Kimber Boh negli occhi, la prudenza che le imponeva di mantenere il segreto su tutto quello che finora aveva accuratamente nascosto, improvvisamente le apparve assurda. Allanon era morto, scomparso per sempre dalle Quattro Terre. La magia che aveva dato a Rone per proteggerla era andata perduta. Lei era sola, stanca, spaventata, nonostante la determinazione che la spingeva avanti in quel viaggio impossibile; sentì che, se voleva sopravvivere a quello che l'aspettava, doveva accettare tutto l'aiuto che trovava. Allanon aveva fatto frequentemente ricorso a mezze verità e ad abili inganni, il che era anche un aspetto della sua personalità. Ma lei non avrebbe mai potuto sopportarlo.

Così raccontò alla ragazza e al vecchio tutto quello che a sua volta aveva appreso e tutto quello che le era accaduto da quando Allanon era apparso nel villaggio di Valle d'Ombra, tanti giorni prima. Non nascose nulla, tranne i segreti che teneva nascosti persino a Rone, i sospetti terribili e gli sgradevoli sussurri sui poteri, oscuri e insondabili, della canzone magica. Ci volle molto tempo per raccontare tutto, ma, se non altro, il vecchio smise di agitarsi, mentre la ragazza ascoltava, silenziosa e stupita.

Quando ebbe finito, si voltò verso Rone come per chiedergli se avesse dimenticato qualcosa, ma egli scosse il capo, in silenzio.

«Come vedete, non ho scelta» ripeté nuovamente, guardando prima la ragazza e poi il vecchio, e viceversa.

«Tu hai la magia elfa, eh?» mormorò Cogline, con gli occhi penetranti. «C'è il segno del Druido su tutto quello che fai. Anch'io ne ho un po', capisci... un po' di quel sapere occulto. Sì, sì.»

Kimber gli sfiorò un braccio. «Possiamo aiutarli a trovare il modo di andare a est, nonno?»

«Est? Io conosco tutta la regione a est... tutto, da qui a là e viceversa. La Pietra del Focolare, Terrabuia, la Vecchia Palude... fino alle Montagne del Corvo, e al Maelmord.» Scosse pensieroso la testa arruffata. «Ho mantenuto il mio tocco magico. Gli Spiriti non mi importunano; non vengono nella valle. Da tutte le altre parti, però, vanno dove gli pare. È casa loro.»

«Nonno, ascoltami» lo incalzò lei con dolcezza. «Dobbiamo aiutare i nostri amici, tu, Baffo e io.»

Cogline la guardò in silenzio per un attimo, poi allargò le braccia. «È una perdita di tempo!» esclamò. «Una ridicola perdita di tempo.» Le sfiorò

il naso col dito ossuto. «Devi ragionare, ragazza. Io ti ho insegnato a ragionare. Mettiamo che aiutiamo questi due, e li portiamo attraverso Terrabuia e poi la Vecchia Palude, fino alle Montagne del Corvo e alla fossa nera. Bene! E dopo? Dimmi, e dopo?»

«Sarebbe già molto...» fece Brin.

«Molto?» esclamò Cogline, interrompendola. «Nemmeno per sogno, ragazza! Vi sono montagne altissime, come una muraglia. Roccia nuda per chilometri e chilometri. Gnomi dappertutto. Che cosa succederà allora? Che cosa farai?» Le puntò contro un dito come un pugnale. «Come si fa a entrare là dentro? Non è possibile! Non si può andare così lontano a meno che non trovi un sentiero!»

«Lo troveremo!» Io rassicurò Brin con fermezza.

«Bah!» Il vecchio sputò, facendo una smorfia. «Le Mortombre ti farebbero fuori in un attimo! Ti vedrebbero mentre ti arrampichi... sempre che trovi un sentiero per il quale arrampicarti. Oppure puoi renderti invisibile con la tua magia! È così?»

«Troveremo il modo» ribadì Brin con espressione decisa.

«Forse sì e forse no» intervenne improvvisamente Rone. «Non mi piace questa faccenda, Brin. Il vecchio conosce la regione e se dice che è tutta allo scoperto, senza alberi, dobbiamo tenerne conto prima di partire all'attacco.» Diede un'occhiata a Cogline come per rassicurarsi che il vecchio sapesse veramente il fatto suo. «Inoltre, prima dobbiamo risolvere il problema più importante. Prima di affrontare questo viaggio nelle Terre dell'Est, dobbiamo ricuperare la spada. È l'unica vera protezione che abbiamo contro gli Spiriti.»

«Niente può proteggerti da loro!» sbuffò Cogline.

Brin fissò il suo compagno per un attimo, poi inspirò a fondo. «Rone, dobbiamo lasciar perdere la spada» gli disse con dolcezza. «È sparita e non possiamo sapere dove è finita. Allanon ha detto che ritornerà di nuovo fra mani umane, ma non ha detto di chi saranno quelle mani né quanto tempo passerà prima che succeda. Non possiamo...»

«Senza la spada, non faremo nemmeno un passo in più!» sbottò Rone con durezza, interrompendo Brin.

Ci fu una lunga pausa di silenzio. «Non abbiamo scelta» disse Brin. «Per lo meno, io non ne ho.»

«Allora, andate pure.» Cogline li liquidò entrambi gesticolando di nuovo. «Andate pure e lasciateci in pace... con la vostra assurda idea di scendere nella fossa e di distruggere gli Spiriti; un'idea veramente stupida! An-

datevene, fuori da casa nostra, maledizione... Baffo, dove ti sei infilato, idiota di un... Fatti vedere... altrimenti... Iiii!»

Strillò, sorpreso, mentre la testa del gatto riemergeva dall'oscurità vicino alla sua spalla, i grandi occhi che ammiccavano come fari, il muso freddo premuto contro il suo braccio nudo. Furibondo per essere stato colto di sorpresa, Cogline gli diede una sventola e si allontanò a grandi passi sotto i rami del salice, imprecando. Baffo rimase a guardarlo, poi salì sulla panchina, acciambellandosi accanto a Kimber.

«Io credo di poter convincere il nonno a mostrarvi la strada verso l'Est... almeno fino alle Montagne del Corvo» disse Kimber, pensierosa. «Quanto a quello che farete dopo...»

«Aspetta un attimo... soltanto un attimo...» Rivolgendosi a Brin, Rone alzò le mani in un gesto implorante. «So che hai deciso di portare a termine la missione che Allanon ti ha affidato. E io verrò con te, fino alla fine. Ma dobbiamo trovare la spada. Non lo capisci? Dobbiamo! Non abbiamo nessun'altra arma con cui difenderci dalle Mortombre!» La sua faccia era tesa, avvilita. «Per il cielo, come posso proteggerti senza la spada?»

Allora Brin esitò, pensando improvvisamente al potere della canzone magica e agli effetti che aveva potuto constatare su quegli uomini all'emporio Rooker Line. Rone non ne sapeva niente, né lei voleva parlargliene, ma un potere simile era un'arma spaventosa... e non sopportava l'idea che potesse vivere in lei. Rone si sentiva così sicuro di dover riacquistare l'uso della Spada di Leah. Ma lei sentiva che, come la magia della canzone magica e la magia delle Pietre Magiche prima di essa, anche la magia della Spada di Leah aveva un lato chiaro e un lato oscuro... che poteva danneggiare chi l'usava, e non solo aiutarlo.

Guardò Rone, leggendo nei suoi occhi grigi l'amore per lei, ma anche la certezza di non poter aiutarla senza la magia che Allanon gli aveva dato. Era un'espressione disperata... e allo stesso tempo rivelava che egli non si rendeva conto di quello che chiedeva.

«Non c'è nessun modo di ritrovare la spada, Rone» rispose lei a bassa voce.

Si guardarono in silenzio, seduti vicini sulla panchina di legno, smarriti fra le ombre del vecchio salice. Speriamo che non insista, pregava Brin in silenzio. Speriamo che non insista. Cogline tornò verso di loro col suo passo strascicato, sempre borbottando contro Baffo mentre si rannicchiava con aria circospetta a un'estremità della panchina e cominciava a trastullarsi con la sua pipa.

«Potrebbe esserci un modo» disse all'improvviso Kimber, rompendo il silenzio con la sua voce sottile. Tutti gli occhi si voltarono verso di lei. «Potremmo chiederlo allo Spettro del Lago.»

«Ah!» sbuffò Cogline. «Perché non chiederlo alla prima pozzanghera che incontriamo?»

Ma Rone si protese subito in avanti. «Che cos'è?»

«Un avatar» rispose tranquilla la ragazza. «Un'ombra che vive in un piccolo lago a nord della Pietra del Focolare dove i crinali si separano. È sempre vissuta lì, mi ha detto, fin da prima che il vecchio mondo venisse distrutto, fin dall'epoca del mondo della magia. Conosce la magia del vecchio mondo ed è capace di vedere segreti inaccessibili agli esseri mortali.»

«Mi potrebbe dire dove trovare la Spada di Leah?» incalzò Rone ansiosamente, ignorando la mano che Brin gli aveva posato sul braccio.

«Ah! Ah! Guardatelo un po'!» starnazzò Cogline, gongolando. «Crede di aver trovato la chiave magica, ora, non è vero? Crede di aver risolto il problema! Lo Spettro del Lago ha sistemato tutti i segreti della terra in un bel pacchetto pronto per la consegna! Si tratta soltanto di distinguere il vero dal falso, un particolare insignificante! Ah ah!»

«Ma di cosa sta parlando?» domandò Rone, in collera. «Che cosa significa, distinguere il vero dal falso?»

Kimber lanciò un'occhiataccia al nonno per calmarlo, poi si voltò verso il giovane. «Vuol dire che l'avatar non dice sempre la verità. Racconta bugie, per lo più, oppure degli enigmi che nessuno può decifrare. Per lui è un gioco, intrecciare quello che è vero con quello che non lo è, così chi lo ascolta non sa più cosa credere.»

«Ma perché lo fa?» chiese Brin, perplessa.

La ragazza si strinse nelle spalle. «Le ombre sono fatte così. Fluttuano fra il mondo che era e quello che sarà e non appartengono né a uno né all'altro.»

Lo disse con tale autorità che la ragazza accettò la spiegazione senza porre ulteriori domande. Inoltre, era stato così anche con l'ombra di Bremen... in parte, almeno. L'ombra di Bremen, però, era votata a una missione, aspetto che mancava forse nello Spettro del Lago; ma nemmeno lei diceva tutto quello che sapeva o parlava con chiarezza di quello che sarebbe stato. Certe verità non potevano essere rivelate. Il futuro non era mai inalterabilmente fissato, e la sua rivelazione era necessariamente sempre oscurata da quello che ancora poteva essere.

«Il nonno preferisce che io non abbia niente a che fare con lo Spettro»

stava spiegando Kimber Boh a Rone. «Non approva il modo in cui l'avatar mente. E tuttavia la sua conversazione è divertente, certe volte, e per me è un gioco interessante quando decido di farlo.» Assunse un'espressione severa. «Naturalmente, le cose cambiano completamente quando tenti di impegnare l'avatar a dirti la verità su qualcosa di veramente importante per te. Io non chiedo mai nulla del futuro né ascolto quello che lui si offre di dirmi spontaneamente. È un gioco crudele, talvolta.»

Per un attimo Rone abbassò gli occhi, poi guardò di nuovo la ragazza. «Credi che si potrebbe costringerlo a dire che cosa ne è stato della mia spada?»

Kimber inarcò le sopracciglia. «Non "costringerlo". Forse si potrebbe persuaderlo, indurlo, magari con un inganno.» Guardò Brin. «Ma non pensavo soltanto alla spada. Pensavo anche a come trovare il modo di entrare nelle Montagne del Corvo e nel Maelmord. Se ci fosse un percorso che vi permettesse di non essere visti dalle Mortombre, lo Spettro lo conoscerebbe.»

Ci fu una pausa lunga, carica di ansia. La mente di Brin turbinava. Un percorso nel Maelmord che li nascondesse dalle Mortombre... era quello l'elemento determinante di cui aveva bisogno per completare la ricerca dell'Ildatch. Avrebbe preferito che la Spada di Leah, con la sua magia e il suo potere, non venisse mai più ritrovata. Ma che importava se veniva ritrovata, purché non fosse più necessario usarla? Lanciò un'occhiata a Rone e vide un'espressione risoluta nei suoi occhi. Per lui la questione era già decisa.

«Dobbiamo tentare, Brin» disse a bassa voce.

La faccia raggrinzita di Cogline si aprì in un ghigno malizioso. «Forza, giovanotto... provaci!» La sua risata sommessa echeggiò nel silenzio della notte.

Brin esitava. Ai suoi piedi, disteso fra le due panchine, il voluminoso corpo grigio-nero accovacciato vicino alla padrona, Baffo alzò la testa massiccia e ammiccò incuriosito. La ragazza fissò gli occhi azzurri grandi come lanterne. Era veramente ridotta male, se doveva ricorrere all'aiuto di una ragazza dei boschi, di un vecchio mezzo matto e di un gatto che scompariva.

Ma Allanon se n'era andato...

«Saresti disposta a parlare allo Spettro per conto nostro?» chiese a Kimber.

La ragazza le rispose con un sorriso luminoso. «Oh, stavo pensando,

Brin, che forse sarebbe meglio se gli parlassi tu.»

Fu allora che Cogline cominciò veramente a starnazzare.

XXXII

Starnazzava ancora il mattino dopo quando la piccola strana compagnia partì alla ricerca dello Spettro. Borbottando giulivo fra sé, saltellava sul tappeto di foglie della foresta, spensierato e noncurante del viaggio che l'aspettava, perso nelle ombre della sua mente un po' oscurata dalla pazzia. Ma i vecchi occhi penetranti scivolavano spesso sul volto preoccupato di Brin, acuti e sornioni. Nella sua voce c'era sempre una nota di allegria segreta, maliziosa.

«Devi proprio provarci, ragazza... certo! Parla con lo Spettro e chiedigli quello che vuoi. I segreti di tutto quello che c'è e che verrà! Da migliaia di anni assiste a tutto quello che combina l'umanità, osservando con occhi che nessun altro può avere! Chiedi, fanciulla del Sud... mettiti in contatto con quello spirito e impara!»

Poi cominciava a ridacchiare e se ne andava via, saltellando. Trovando il suo comportamento stupido e imbarazzante, di tanto in tanto Kimber Boh lo rimproverava con una frase secca oppure con una dura occhiata di disapprovazione. Ma ciò non aveva nessun effetto sul vecchio che continuava a stuzzicare e a fare del sarcasmo.

Era un giorno d'autunno nebbioso, plumbeo. Banchi di nuvole coprivano il cielo dalla muraglia oscura del Wolfsktaag a occidente fino alle sommità appena visibili degli alberi della foresta a oriente. Una brezza fredda soffiava dal Nord, portando nella sua scia un turbinio di polvere e foglie secche che pungeva la faccia e gli occhi. Il colore dei boschi era spento, scialbo nella luce del mattino, e quel grigiore sembrava preannunciare l'arrivo dell'inverno.

La piccola compagnia avanzò a nord della Pietra del Focolare con Kimber Boh in testa, cupa e determinata; Brin e Rone la seguivano da vicino; il vecchio Cogline saltellava intorno a loro; e Baffo vagava lontano, davanti a tutti, nel groviglio buio degli alberi. Passarono sotto l'ombra della roccia torreggiante che dava il suo nome alla valle, e dall'ampia radura della conca riparata si inoltrarono nella foresta al di là, soffocata da rami secchi e cespugli, una massa di alberi densa e contorta che si estendeva all'infinito. Verso mezzogiorno si trovarono costretti quasi a strisciare. Cogline non svolazzava più intorno come un uccello selvatico, poiché alberi e cespugli

li assediavano da tutte le parti; e ora dovevano procedere, in fila indiana, con cautela. Soltanto Baffo continuava a girovagare, passando come un'ombra attraverso la massa compatta degli alberi, silenzioso e agile.

A mezzogiorno il terreno era diventato ancora più aspro e irregolare, e in lontananza, sopra gli alberi, incombeva la sagoma cupa di una serie di crinali. Macigni e dirupi rocciosi erano dappertutto ora, costringendoli per lo più ad arrampicarsi. Man mano che le montagne si avvicinavano, il vento diminuiva e la foresta sapeva di marcio e di musco.

Poi, finalmente, arrivarono in cima a una lunga, profonda gola e si trovarono sulla cresta di una valle stretta fra due crinali che correvano verso nord, fino a perdersi in una barriera di nebbia.

«Là» fece Kimber, indicando la valle. Un folto bosco di pini circondava un lago, le cui acque erano solo parzialmente visibili sotto una coltre di nebbia che turbinava e si spostava secondo la direzione del vento.

«Lo Spettro del Lago!» fece Cogline, ridacchiando, e sfiorò appena il braccio di Brin, subito allontanandosi.

Passando attraverso un labirinto di pini che sembrava soffocare i pendii irregolari della valle, scesero verso la nebbia che turbinava pigra sopra il piccolo lago. Là non sembrava giungere nemmeno un alito di vento; l'aria era ferma e il bosco quieto. Baffo si era dileguato. I loro stivali di cuoio grattavano e scricchiolavano sul terreno coperto di aghi di pino e di sassi. Anche se era ancora mezzogiorno, le nuvole e la nebbia occultavano la luce al punto che sembrava esser scesa la notte. Mentre seguiva la figura snella di Kimber Boh, Brin si ritrovò ad ascoltare il silenzio della foresta, cercando fra le ombre qualche segno di vita. E nel frattempo una profonda inquietudine andò impadronendosi di lei. Là c'era davvero qualcosa... qualcosa di immondo, di nascosto. Sentiva che stava aspettandola.

Nel cuore del bosco, la nebbia cominciò a calare intorno a loro, ma continuarono ad avanzare. Ne erano completamente avviluppati» quando emersero improvvisamente dagli alberi in una piccoli radura dove antiche panche di pietra erano disposte intorno a una buca per il fuoco, i ceppi carbonizzati e la cenere neri per l'umidità.

Sull'altro lato della radura, un sentiero sconnesso si dileguava di nuovo nella nebbia.

Kimber si voltò verso Brin. «Da questo punto in poi devi procedere da sola. Segui il sentiero finché arrivi sulla riva del lago. Là lo Spettro verrà da te.»

«E ti sussurrerà i suoi segreti all'orecchio!» fece Cogline, con una risati-

na di gola, accovacciandosi vicino a lei.

«Nonno» lo ammonì la ragazza.

«Verità e bugie, come distinguerle?» fece Cogline, con aria di sfida e se ne andò saltellando verso gli alberi.

«Non farti spaventare da mio nonno» cercò di tranquillizzarla Kimber, con un'espressione preoccupata sul volto da folletto nel vedere lo sguardo turbato di Brin. «Lo Spettro non può farti niente di male. Non è che un'ombra.»

«Forse uno di noi dovrebbe accompagnarti» suggerì Rone, innervosito, ma Kimber Boh scosse immediatamente la testa.

«Lo Spettro parla soltanto se vede una persona, non di più. Altrimenti non si farà nemmeno vedere.» Sorrise, incoraggiante. «Brin deve andare da sola.»

Brin annuì. «D'accordo. Non ci sono alternative.»

«Ricorda il mio avvertimento» la mise in guardia Kimber. «Sta' ben attenta a quello che ti dice. Saranno per lo più cose false o contorte.»

«Ma come farò a distinguere il vero dal falso?» le chiese Brin.

Kimber scosse di nuovo la testa. «Dovrai deciderlo da sola. Lo Spettro giocherà con te. Ti apparirà e dirà quello che gli salterà in mente. Ti stuzzicherà. Quella creatura è fatta così. Ti farà degli scherzi. Ma forse tu puoi essere più abile di lui.» Le sfiorò un braccio. «Per questo credo che sia meglio che sia tu a parlare con lui. Tu hai la magia. Usala, se vuoi. Forse puoi trovare il modo di farti aiutare dalla canzone magica.»

Dal limitare della radura risuonò la risata di Cogline. Brin l'ignorò, si strinse addosso il mantello verde, e annuì. «Forse. Ci proverò.»

Kimber sorrise e la sua faccia lentigginosa si increspò. Poi d'impulso abbracciò la ragazza. «Buona fortuna, Brin.»

Sorpresa, Brin restituì l'abbraccio, accarezzandole i lunghi capelli neri.

Rone si fece avanti, impacciato, poi si chinò a baciarla. «Sii prudente.»

Lei sorrise mentre glielo prometteva; poi, stringendosi di nuovo addosso il mantello, si voltò e si inoltrò fra gli alberi.

Quasi subito le ombre e la nebbia si chiusero su di lei, così completamente che, dopo una decina di metri, si ritrovò smarrita fra gli alberi. Accadde così rapidamente che stava ancora avanzando quando si rese conto di non vedere più niente. Allora esitò, scrutando quasi disperata l'oscurità, aspettando che la sua vista si adattasse. L'aria era di nuovo fredda, e la nebbia del lago le penetrava nelle ossa con un tocco umido, gelido. Passarono alcuni minuti, lunghi e carichi d'ansia, e poi scoprì di riuscire vaga-

mente a distinguere le sagome snelle dei pini più vicini, che svanivano e riapparivano come fantasmi attraverso la nebbia turbinante. Era improbabile che le cose migliorassero, decise e, alzando le spalle come per scuotersi di dosso il disagio e l'incertezza, riprese ad avanzare cautamente, brancolando con le braccia tese, intuendo più che vedendo il percorso del sentiero serpeggiante fra gli alberi verso il lago.

I minuti scivolavano via, e nel silenzio della foresta, sentì il dolce sciabordio dell'acqua. Rallentò il passo, scrutando la nebbia, circospetta, cercando la cosa che, lo sentiva, stava aspettandola. Ma non si vedeva nulla tranne quella bruma grigia. Con cautela proseguì.

Poi, improvvisamente, gli alberi e la nebbia si diradarono, e infine un varco si aprì davanti a lei, e si ritrovò su una lingua di sabbia, disseminata di sassi, che scendeva verso le acque grigie, nebulose del lago. Il vuoto si allargava in ogni direzione e nuvole di nebbia la circondavano, assediandola...

Un brivido gelido l'assalì, lasciandola svuotata, come se il suo corpo fosse diventato un guscio raggelato. Alzò rapidamente gli occhi, spaventata. Cosa c'era là? Poi, come in risposta, le sgorgò dentro la collera, violenta, bruciante e dura come il ferro. Il fuoco dissipò il gelo, divampando in lei con feroce determinazione, ricacciando indietro la paura che aveva minacciato di sopraffarla. Sulla riva di quel piccolo lago, sola entro la nebbia onnipresente, sentì sorgere in lei uno strano potere, abbastanza forte, le sembrò in quell'istante, da distruggere qualsiasi cosa potesse aggredirla.

Vi fu un improvviso guizzo nella nebbia. Immediatamente, quella strana sensazione di potere se ne andò, fuggendo come una ladra, nascondendosi nella sua anima. Non capiva che cosa le fosse successo in quei pochi, brevi istanti, e ora non aveva più tempo di pensarvi; qualcosa si muoveva. Un'ombra si avvicinava, delineandosi scura contro il grigiore. Sospesa sopra le acque del lago, cominciò ad avanzare.

La ragazza rimase a guardarla, una cosa spettrale, ammantata che scivolava silenziosa sulle correnti d'aria, emergendo dalla nebbia verso la riva e Brin che aspettava. Era ammantata e incappucciata, incorporea come la nebbia da cui era scaturita, di apparenza umana, ma senza volto.

Poi l'ombra rallentò e si fermò a pochi metri da lei, sospesa sulle acque del lago. Incrociò davanti a sé le braccia nascoste dall'ampio mantello, e la sua forma grigia emanò turbini di nebbia. Lentamente la sua testa si sollevò verso la ragazza sulla riva, e due minuscoli punti rosso fuoco scintillarono dentro il cappuccio.

«Guardami, ragazza» sussurrò l'ombra con una voce che assomigliava al sibilo del vapore. «Guarda lo Spettro del Lago!»

La testa incappucciata si sollevò di più e le ombre che nascondevano il suo volto si dissiparono. Brin la guardò incredula, esterrefatta.

La faccia che le mostrava lo Spettro era la sua.

Agitandosi, Jair si svegliò nell'oscurità umida e vuota della cella della fortezza di Dun Fee Aran. Un dardo di luce grigia, sottile come un coltello, penetrava dalla minuscola fessura del cubicolo racchiuso da spesse mura. Era di nuovo giorno, si disse, cercando disperatamente di tener conto del tempo che era trascorso da quando l'avevano chiuso lì dentro. Gli sembrava di esser lì da settimane, ma poi si rese conto che quello era soltanto il secondo giorno. Non aveva visto nessun essere vivente, tranne il Mwellret e il silenzioso Gnomo carceriere.

Con cautela, si raddrizzò e poi si mise a sedere sul mucchio di paglia stropicciata. Ai polsi e alle caviglie, fissate con anelli di ferro alle pareti di pietra, aveva catene. Era stato legato così dal secondo giorno di prigionia. Era stato il carceriere a farlo, dietro ordine di Stige. Mentre si spostava, le catene mandarono un clangore metallico che risuonò nel silenzio profondo, echeggiando per i corridoi che si allungavano al di là della porta. Sfinito nonostante il lungo sonno, rimase ad ascoltare l'eco che si spegneva, sforzandosi invano di captare qualche altro suono. Non c'era nessuno fuori che lo sentisse, che potesse venire in suo aiuto.

Allora le lacrime gli sgorgarono dagli occhi, scorrendogli sulle guance e bagnando la tunica insudiciata. Che cosa credeva? Che qualcuno venisse ad aiutarlo a scappare da quella buia fortezza? Scosse la testa, sopraffatto dalla dolorosa consapevolezza che nessuno poteva venire in suo soccorso. Tutti i membri della compagnia partita da Culhaven erano scomparsi... persi, morti o finiti chissà dove. Persino Slanter. Si asciugò bruscamente le lacrime, cercando di combattere la disperazione. Anche se era rimasto solo, non faceva alcuna differenza. Non avrebbe mai ceduto al Mwellret, giurò silenziosamente. E in qualche modo sarebbe riuscito a fuggire.

Come ogni volta che si svegliava, si diede da fare con i perni e i ganci delle catene, cercando di allentarli abbastanza da potersene liberare. Per lunghi istanti, cercò di torcere il ferro, sbirciando speranzoso le giunzioni attraverso il buio. Ma alla fine si arrese come sempre, perché era inutile cercare di manipolare a mani nude quel ferro forgiato dal fabbro. Soltanto la chiave del carceriere avrebbe potuto ridargli la libertà.

Libertà. Ripeté la parola nel silenzio della sua mente. Doveva trovare il modo di fuggire. Doveva.

Allora pensò a Brin e, pensando a lei, si ritrovò a riflettere su quello che aveva visto l'ultima volta che aveva scrutato la sfera di cristallo. Come era apparsa strana e triste quella breve visione... sua sorella seduta sola davanti a un fuoco da campo, che scrutava le fiamme, il volto sconvolto dalla tensione e dalla disperazione. Che cosa mai aveva potuto renderla tanto infelice?

Furtivamente, le sue mani scivolarono verso il piccolo rigonfiamento della sfera nascosta sotto la tunica. Stige non l'aveva ancora trovata, e nemmeno il sacchetto di Polvere d'Argento, e Jair era stato molto attento a tenerli entrambi ben nascosti sotto gli indumenti ogni qual volta compariva il Mwellret. Quella creatura veniva troppo spesso, emergendo silenziosamente dal buio quando meno se l'aspettava, avanzando furtiva dalle ombre come uno spettro ripugnante per lusingarlo e blandirlo, per fare promesse e minacce: Dammi quello che voglio e ti rimetterò in libertà... Dimmi quello che voglio sapere.

La faccia di Jair assunse un'espressione risoluta. Aiutare quel mostro? Mai e poi mai!

Rapidamente, prese dalla tunica la catena d'argento con la sfera e la tenne con delicatezza fra le palme delle mani. Era l'unico legame che gli restava col mondo al di là di quella cella, l'unico mezzo per scoprire cosa stesse facendo Brin. Fissando la sfera, decise. L'avrebbe usata un'altra volta. Doveva essere cauto, lo sapeva. Ma gli bastava un istante. Avrebbe evocato l'immagine e poi l'avrebbe rapidamente allontanata. Il mostro non ne avrebbe ricavato niente.

Doveva sapere che ne era stato di Brin.

Con la sfera fra le mani, cominciò a cantare. Sommessa e dolce, la sua voce ne risvegliò il potere latente, affondando fin nelle sue profondità torbide. La luce si formò lentamente per poi diffondersi all'esterno... un'ondata di bianca luminosità che illuminò quel terribile squallore e fece nascere un sorriso inaspettato sul suo volto.

Brin! esclamò piano.

Poi l'immagine prese vita... il volto di sua sorella sospeso nella luce davanti a lui. Cantò, sommessamente, con ritmo regolare, e l'immagine si fece più nitida. Ora stava davanti a un lago. Il suo volto triste era sconvolto. Rigida, immobile, fissava un'apparizione ammantata e incappucciata sospesa sopra le acque grigie, nebulose. Lentamente, mentre cantava, l'im-

magine si spostò fino a fargli vedere il volto dell'apparizione.

Quando il volto si avvicinò, la canzone magica vacillò e infine si spense.

Era quello di Brin!

Poi un fruscio furtivo in fondo alla cella gli fece gelare il sangue nelle vene. Immediatamente si immobilizzò e la strana visione svanì. Le sue mani si chiusero sulla sfera magica, nascondendola disperatamente nella tunica a brandelli, pur sapendo che era troppo tardi.

«Visssto, piccolo amico, hai trovato un modo per aiutarmi» sibilò la fredda, familiare voce da rettile.

E la sagoma ammantata del Mwellret Stige attraversò la porta aperta della cella.

Sulla riva del lago, vi fu un lungo, interminabile momento di silenzio, infranto solo dal leggero sciabordio della acque grigie contro le rocce. L'ombra e la ragazza si fronteggiavano nell'oscurità come spiriti senza voce evocati da un altro mondo e tempo.

«Guardami!» ordinò l'ombra.

Brin la guardò senza tergiversare. Lo Spettro aveva la sua stessa faccia, disfatta, tesa e devastata dal dolore, ma al posto dei suoi occhi scuri, due fessure identiche di luce cremisi bruciavano come carboni accesi. Le labbra dell'ombra sorridevano sarcastiche, per qualche fine insidioso, uscendo poi in una risata bassa e malvagia.

«Mi conosci?» sussurrò. «Di' il mio nome.»

Con la gola stretta, Brin deglutì. «Sei lo Spettro del Lago.»

La risata si dilatò. «Sono te, Brin della Valle, Brin delle case di Ohmsford e Shannara. Sono te! Sono la rivelazione della tua vita, e nelle mie parole troverai il tuo destino. Cerca, dunque, quello che vuoi.»

La voce sibilante si spense in un improvviso ribollire delle acque sulle quali era sospesa. Uno spruzzo sottile simile a un geyser esplose nell'aria densa di nebbia, ricadendo sulla ragazza. Era gelida come il tocco proibito della morte.

Le fessure cremisi dello Spettro si restrinsero. «Creatura della luce, vuoi sapere dell'oscurità che è l'Ildatch?»

In silenzio, Brin annuì. L'ombra ebbe una risata senza gioia e scivolò più vicino. «Tutto quello che è, e tutto quello che è stato della magia nera risale a quel libro, collegato da fili che si avvolgono intorno a te e alla tua gente. Le Guerre delle Razze, le guerre dell'uomo... demoni della magia, una sola origine. Il genere umano si è avvicinato alla magia nera, cercando un

potere che non poteva sperare di far proprio... trovando infine la morte. Strisciano verso il nascondiglio del libro, attirati dalla sua esca, dal bisogno. Una volta giungono davanti alla faccia della morte, un'altra alla fossa della notte. Ogni volta trovano quello che cercano e ne vengono divorati, trasformati da esseri pensanti in Spiriti. Messaggeri del Teschio e Mortombre, sono una cosa sola. E il male è una cosa sola con essi.»

La voce si spense. La mente di Brin turbinava, cercando di penetrare il significato di quello che le era stato detto. Una volta davanti alla faccia della morte... la Montagna del Teschio. Passato e presente erano una cosa sola, Messaggeri del Teschio e Mortombre... ecco che cosa intendeva lo Spettro. Erano nati dallo stesso male. E in qualche modo, tutto risaliva a una sola fonte.

«Tutti sono nati dalla magia nera» disse rapidamente. «Il Signore degli Inganni e i Messaggeri del Teschio all'epoca del mio bisnonno; le Mortombre ora. È questo che intendi, vero?»

«Vero?» sibilò la voce sommessa, sarcastica. «Una cosa sola? Dov'è ora il Signore degli Inganni, fanciulla? Chi dà ora voce alla magia e manda per il mondo le Mortombre?»

Brin fissava in silenzio l'apparizione. Voleva forse dire che il Signore degli Inganni era ritornato? Ma no, era impossibile...

«Quella voce è cupa quando parla al genere umano» intonò lo Spettro col suo sibilo cantilenante. «Quella voce nasce dalla magia, nasce dal mito. Si rivela in modi diversi... ad alcuni attraverso la parola stampata, ad altri... con una canzone!»

Brin si sentì raggelare. «Io non sono della loro specie!» sbottò. «Io non uso la magia nera!»

L'ombra scoppiò a ridere. «Nessuno la usa, fanciulla della Valle. È la magia a usarli. Questa è la chiave di tutto quello che cerchi. È tutto quello che hai bisogno di sapere.»

Brin si sforzava di capire. «Spiegati meglio» incalzò.

«Meglio? Cos'altro vuoi da me?» La sagoma nebulosa dell'ombra tremolò cupa sull'acqua. «Vuoi che ti parli degli occhi... degli occhi che ti seguono, degli occhi che ti spiano a ogni angolo?» Brin si irrigidì. «Ti seguono con amore quando ti guardano attraverso la sfera di cristallo. Ma vi sono occhi spenti, frutto del tuo dono innato, che ti guardano con intenti oscuri. E tu che cosa vedi? I tuoi occhi sono aperti? Non lo erano certo quelli del Druido finché visse, ombra oscura di questo tempo. Essi ignoravano gran parte della verità, ciò che era palese, se soltanto vi avesse riflet-

tuto. Non vide la verità, povero Allanon. Egli temeva soltanto il ritorno del Signore degli Inganni; vedeva semplicemente le cose com'erano... non come potevano essere. Fu ingannato, povero Allanon. Persino quando venne il momento di morire, andò là dove la magia nera voleva che andasse... e quando giunse la fine, si comportò come uno sciocco.»

La mente di Brin turbinava. «Gli Spiriti... sapevano che stava arrivando, vero? Sapevano che si sarebbe inoltrato nel Wolfsktaag. Ecco perché la Jachyra era in agguato!»

La risata si dilatò ed echeggiò nel silenzio della nebbia. «La verità trionfa! Ma solo una volta, forse. Non devi fidarti di quello che ti dice lo Spettro del Lago. Che altro vuoi sapere? Devo parlarti del tuo viaggio verso il Maelmord con quel buffone del Principe di Leah, e della sua magia perduta? Oh, è pronto a tutto pur di riaverla, si preoccupa tanto di ritornare in possesso di quello che lo distruggerà. E tu lo sospetti, vero, fanciulla? Lascia che la ritrovi, allora, così che possa soddisfare il suo desiderio e diventare una cosa sola con tutti quelli che hanno condiviso quel desiderio e sono finiti nel regno della morte. Egli è lo strumento che ti conduce verso un destino analogo. Ah, devo raccontarti come, anche tu, incontrerai la morte?»

Il volto bruno di Brin si fece teso. «Dimmi pure quello che ti pare, ombra. Ma io ascolterò soltanto la verità.»

«Ah sì? Devo forse distinguere quello che è vero da quello che non lo è, mentre parliamo di cose ancora da venire?» La voce dello Spettro era bassa, insinuante. «Il libro della tua vita è aperto davanti a me, anche se vi sono pagine ancora intatte. Quello che vi verrà scritto, dipenderà da te e non da quello che io dirò. Tu sei l'ultima dei tre, ciascuno dei quali è vissuto nell'ombra dell'altro, cercando di liberarsi da quell'ombra, di crescere indipendente, per poi protendersi verso gli altri che lo hanno preceduto. E tuttavia la tua immagine è la più oscura.»

Brin esitava, incerta. Shea Ohmsford doveva essere il primo, suo padre il secondo, lei la terza. Ciascuno aveva cercato di liberarsi dall'eredità della casa elfa di Shannara da cui tutti discendevano. Ma che significava quell'ultima frase?

«Oh, la tua morte ti attende nella terra degli Spiriti» sibilò piano lo Spettro. «Nella fossa delle tenebre, nel seno della magia che cerchi di distruggere, là troverai la tua morte. È predestinato, perché porti i suoi semi nel tuo corpo.»

Brin alzò una mano, spazientita. «Allora dimmi come arrivarvi, Spettro.

Dimmi come posso raggiungere il Maelmord in modo da non essere vista dagli Spiriti. Lascia che vada rapidamente verso la mia morte, se così deve essere.»

L'ombra uscì in una risata cupa. «Ragazza intelligente, tu vuoi indurmi a rivelarti quello che ti interessa veramente. Io so qual è il vero motivo che ti ha portata qui, discendente degli Elfi. Non puoi nascondermi nulla, poiché io vivo da quando esiste la vita e continuerò a vivere fino alla fine del tempo. È stata mia, la scelta di restare in questo vecchio mondo e di non riposare in pace nell'altro. Tratto come giocattoli gli esseri di carne e sangue che ora sono i miei unici compagni, e nessuno è mai riuscito a infrangere le mie difese. Vuoi sapere la verità su quello che chiedi, fanciulla? Allora supplicami.»

Alle parole arroganti dello Spettro, Brin si sentì bruciare di collera e avanzò fino all'orlo delle grigie acque lacustri. Uno spruzzo sibilò minaccioso dalla nebbia, ma lei lo ignorò.

«Mi avevano avvertito che avresti fatto questo gioco con me» disse, con durezza. «Vengo da lontano e ho sofferto molto. Non ho nessuna voglia di essere presa in giro da te, ora. Non mettermi alle strette, ombra. Di' solo la verità. Come posso raggiungere la fossa del Maelmord senza essere vista dagli Spiriti?»

Lo Spettro socchiuse bruscamente gli occhi, che guizzavano di un color rosso cupo mentre la pausa di silenzio fra i due si protraeva. «Trova la tua strada da sola, fanciulla della Valle» sibilò l'ombra.

La collera esplose allora in Brin, che si controllò per pura forza di volontà. Silenziosamente, annuì con aria remissiva, poi indietreggiò e sedette sulla spiaggia, stringendosi addosso il mantello.

«La tua attesa è inutile» sogghignò l'ombra.

Ma Brin non si mosse. Con cura si ricompose, inspirando l'aria umida del lago, mentre riordinava i propri pensieri. Lo Spettro era rimasto sospeso sopra le acque, immobile, ma con gli occhi rivolti verso di lei. Brin lasciò che quegli occhi la scrutassero. Un'espressione serena apparve sul suo volto bruno, e buttò indietro i lunghi capelli neri. Non ha ancora capito cosa farò! Sorrise intimamente, e allontanò subito quel pensiero.

Poi, pian piano, cominciò a cantare. Nell'aria di mezzogiorno la canzone magica si levò con parole dolci, gentili dalle labbra della ragazza seduta sulla riva, diffondendosi tutto intorno a lei. Rapidamente, si protese verso la sagoma nebulosa dello Spettro, tessendole intorno la sua magia. L'ombra fu talmente colta di sorpresa che non si mosse, e rimase sospesa nella rete

magica che lentamente le si stringeva intorno. Poi, per un attimo, sembrò avvertire quello che stava succedendo. Sotto il suo mantello, le acque del lago ribollivano e sibilavano. Ma la canzone magica rapidamente volò tutto intorno alla forma imprigionata, avvolgendola come una crisalide.

Ora la voce di Brin era più rapida e decisa. La prima canzone, che aveva avvolto dolcemente lo Spettro, a sua insaputa, come in un grembo, era finita. Ora prigioniera, come una mosca nella rete del ragno, l'ombra era alla mercé di chi l'aveva catturata. Ma la fanciulla non usò contro di lei né la forza delle braccia né quella della mente, poiché aveva capito che ciò sarebbe stato inutile. I ricordi furono le armi che chiamò in suo aiuto... i ricordi di quello che era stato, e che era irrimediabilmente perduto. Tutto ritornò con la musica della canzone magica. Il tocco di una mano umana, caldo e gentile. Il profumo e il sapore di luce e dolcezza e le emozioni di amore e gioia, di vita e morte. C'era tutto ciò e altre sensazioni ancora, perdute per lo Spettro nella sua forma attuale, vaghi ricordi di una vita da tempo spenta.

Con un grido di angoscia, l'ombra cercò di fuggire alle sue antiche emozioni, tremolando e turbinando in una nuvola di nebbia. Ma non poteva sottrarsi alla magia della canzone; lentamente, i sentimenti la afferrarono e imprigionarono, e dovette cedere ai ricordi. Brin sentiva quelle emozioni ritornare in vita. Fra i suoi ricordi esumati, lo Spettro piangeva. Ma lei continuò a cantare. Quando l'ombra fu completamente nella sua morsa, Brin si fece violenza per soffocare il proprio dolore e sottrasse quello che aveva dato.

«No!» ululò sgomenta l'apparizione. «Ridammele, fanciulla della Valle! Ridammele!»

«Dimmi quello che voglio sapere» cantò lei, intessendo nella canzone i fili dei suoi interrogativi. «Dimmi.»

Con terrificante subitaneità, le parole dello Spettro eruppero come se fossero state liberate dall'angoscia che lacerava la sua anima dimenticata. «Graymark dà l'accesso al Maelmord... Graymark, il castello delle Mortombre, nelle Montagne del Corvo. Là si trova quello che tu cerchi, un labirinto di fogne che, dalle sue sale e camere, scende nelle profondità della roccia su cui si erge, per svuotarsi in un bacino in basso. Entra nelle fogne, e gli occhi delle Mortombre non ti vedranno!»

«La Spada di Leah» incalzò Brin. «Dove posso trovarla? Dimmi.»

L'angoscia straziava lo Spettro, mentre lei continuava a rievocargli i ricordi tormentosi di quello che aveva perduto. «Gli Gnomi-Ragno!» gridò

l'ombra disperata. «L'arma è nel loro accampamento, raccolta dalle reti e dalle trappole che tengono fissate alle rive del Chard Rush!»

Bruscamente, Brin ritirò la magia della canzone magica, permeata dei ricordi e delle emozioni della vecchia vita. La ritirò con un colpo rapido, indolore, liberando l'ombra imprigionata dai fili invisibili che l'avevano legata. L'eco della canzone indugiò nella quiete sospesa sul lago vuoto, morendo in un'unica nota ossessiva che risuonò nell'aria di mezzogiorno. Era una nota di oblio... un grido dolce, spettrale che lasciò lo Spettro com'era sempre stato.

Poi ci fu un lungo, terribile silenzio. Lentamente Brin si alzò in piedi e guardò dritto nella faccia che era come la sua. Qualcosa dentro di lei urlò di sgomento vedendo l'espressione di quel volto. Era come se l'avesse fatto a se stessa!

Lo Spettro si era reso conto di quello che era successo. «Mi hai strappato la verità con l'inganno, creatura dell'oscurità!» gemette, amareggiata, l'ombra. «Sento che l'hai fatto! Ah, la tua anima è nera! Nera!»

La voce si spezzò, e le acque grigie ribollirono e mandarono schizzi di vapore. Brin rimase come paralizzata sull'orlo dell'acqua, timorosa di voltarsi o di parlare. Aveva un senso di vuoto e freddo dentro di sé.

Poi lo Spettro sollevò il braccio ricoperto dal mantello. «Un ultimo gioco allora, fanciulla della Valle... anch'io voglio darti qualcosa! Che questo sia il mio dono! Guarda nella nebbia, qui accanto a me, dove si forma... guarda attentamente, ora! Divertiti!»

Brin seppe in quel momento che doveva fuggire, ma stranamente non poté. La nebbia sembrò raccogliersi davanti a lei, turbinando e allargandosi in una coltre grigia che si schiariva e diventava piana. Un movimento lento, tremolante increspò la sua superficie, come qualcosa che si agiti nell'acqua ferma, e una immagine si formò... una figura, accovacciata in una cella buia, che si muoveva furtiva...

Jair nascose rapidamente la sfera di cristallo, infilandola nella tunica, pregando che le ombre e l'oscurità nascondessero al Mwellret quello che era. Forse era stato abbastanza rapido. Forse...

«Visssto la magia, piccolo Elfo» sibilò la voce aspra, distruggendo le sue speranze. «Ho sssempre sssentito che avevi la magia. Dividila con me, piccolo amico. Fammi vedere cosss'hai.»

Jair scosse lentamente la testa, e i suoi occhi azzurri rispecchiavano la paura. «Sta' lontano da me, Stige. Sta' lontano.»

Il Mwellret rise... una bassa risata gutturale che echeggiò nella cella vuota e nei lunghi corridoi al di là. La creatura si dilatò improvvisamente nel mantello scuro, e la sua ombra mostruosa si alzò, stagliandosi nella pallida luce.

«Vuoi minacciarmi, piccolino? Ti posssssso ssschiacciare come un uovo ssse usssi la magia sssu di me. Sssta' buono, ora, piccolo amico. Guarda nei miei occhi. Guarda le luci.»

Gli occhi coperti da palpebre pesanti, circondati da scaglie, scintillavano, freddi e imperiosi. Jair si costrinse ad abbassare i propri, sapendo che non poteva guardare, che se lo avesse fatto, sarebbe di nuovo caduto in balia della creatura. Ma era così difficile disubbidire. Voleva fissare quegli occhi; voleva che lo avvolgessero, voleva abbandonarsi alla pace e alla serenità che là lo aspettavano.

«Guarda, piccolo Elfo» gracchiò il mostro.

Le mani di Jair si chiusero sulla piccola sfera di cristallo finché gli orli gli penetrarono nella carne. Concentrati sul dolore, pensava freneticamente. Non guardare! Non guardare!

Poi il Mwellret sibilò furioso e alzò una mano. «Dammi la magia! Dammi la magia!»

Incapace di parlare, Jair Ohmsford indietreggiò...

Il braccio dello Spettro si alzò bruscamente e lo schermo di nebbia si dissipò e sparì. Brin balzò in avanti disperata, scendendo dalla riva sassosa nelle acque grigie del lago. Jair! Quelle immagini le avevano mostrato suo fratello! Che cosa mai gli era successo?

«Ti è piaciuto il gioco, Brin della Valle?» sussurrò con voce rauca l'avatar, mentre le acque ribollivano di nuovo sotto di lui. «Hai visto che cosa è successo al tuo prezioso fratello che tu credevi sano e salvo nella Valle? Hai visto?»

Brin cercò di controllare la collera che la stava sommergendo. «Menzogne, Spettro. Questa volta sono soltanto menzogne.»

L'ombra ridacchiò sommessamente. «Menzogne? Pensa quello che ti pare, fanciulla della Valle. Un gioco è soltanto un gioco, dopo tutto. Qualcosa che si scosta dalla verità. Oppure è la rivelazione della verità?» Incrociò le braccia, mentre la nebbia turbinava. «Tu sei oscura, Brin di Shannara, Brin degli Ohmsford, generata dalla storia. Oscura come la magia con la quale giochi. Vattene, ora. Porta pure con te quello che hai appreso sulla magia del principe buffone e sul cammino che ti condurrà alla morte. Tro-

va quello che cerchi e diventa quello che sicuramente diventerai! Ma allontanati da me!»

Lo Spettro cominciò a indietreggiare nella nebbia grigia che roteava dietro di lui sulle acque torbide del lago. Brin rimase come paralizzata sulla riva, desiderando trattenerlo, ma sapendo che questa volta non ci sarebbe riuscita.

Improvvisamente, l'ombra si fermò, e gli occhi rossi si rimpicciolirono come fessure nella nebbia.

Brin vide il suo stesso volto che la sbirciava, una maschera contorta dal male. «Vedi in me quello che sei, Brin della Valle. Colei che può salvare e distruggere, specchio di vita e di morte. La magia usa tutti, creatura dell'oscurità... anche te!»

Poi lo Spettro scomparve nella barriera di nebbia, e la sua risata risuonò sommessa e maligna nella quiete profonda. Silenziosamente, il grigiore si chiuse intorno a lui e sparì.

Brin rimase a fissarlo un istante, travolta da paure, dubbi e sussurri ammonitori. Poi, lentamente, si voltò e ritornò fra gli alberi.

XXXIII

Cupo e minaccioso, il Mwellret Stige avanzò nell'oscurità della piccola cella, mentre Jair indietreggiava lentamente. «Dammi la magia» sibilò il mostro, allungando le dita deformi. «Dammela, piccolo Elfo.»

Il ragazzo indietreggiò ancor più nell'oscurità, trascinandosi dietro le catene che portava ai polsi e alle caviglie. Poi si trovò con la schiena contro il muro, senza via d'uscita.

Non posso nemmeno scappare! pensò disperato.

Dall'ingresso della cella si sentì un raschiare di stivali di cuoio sulla pietra e lo Gnomo carceriere sbucò dal corridoio. Con la testa abbassata e nascosta dalle ombre, la sagoma incappucciata varcò silenziosamente la soglia. Vedendolo arrivare, Stige si voltò, gli occhi freddi che luccicavano contrariati.

«Non ti ho mandato a chiamare» borbottò cupo, e con le mani deformi gli fece cenno di andarsene.

Ma il carceriere lo ignorò. Muto e noncurante, oltrepassò l'enorme lucertola come se non l'avesse vista e puntò direttamente verso Jair. La testa sempre abbassata, le mani nascoste sotto le pieghe del mantello a brandelli, lo Gnomo scivolava nel buio come uno spettro. Jair lo guardava con un

misto di sorpresa e perplessità. Quando si avvicinò ulteriormente, il ragazzo si rannicchiò contro il muro, impaurito, e le catene di ferro mandarono un clangore metallico mentre alzava le mani come per difendersi.

«Vattene, piccolo Gnomo!» fece Stige con voce raspante, ora in collera, e il suo corpo si dilatò minaccioso.

Ma il carceriere aveva già raggiunto Jair, che si ritrovò davanti quell'essere muto e ingobbito. Lentamente, sollevò la testa incappucciata.

Jair spalancò gli occhi. Lo Gnomo col mantello malconcio e il cappuccio non era il carceriere!

«Hai bisogno d'aiuto, ragazzo?» sussurrò Slanter.

Poi una sagoma vestita di nero balzò dal corridoio buio e la lama sottile di una lunga spada premette contro la gola di Stige, costringendo la esterrefatta creatura a indietreggiare contro la parete della cella.

«Non fiatare» lo ammonì Garet Jax. «Non muoverti. Altrimenti, sarai morto prima ancora di accorgertene!»

«Garet, sei vivo!» esclamò incredulo Jair.

«Vivo e in buona salute» rispose l'altro, ma i duri occhi grigi non lasciavano il Mwellret nemmeno un istante. «Libera subito il ragazzo, Gnomo.»

«Un attimo di pazienza!» Slanter aveva tirato fuori da sotto il mantello un mazzo di chiavi di ferro e le stava provando una dopo l'altra nelle catene di Jair. «Maledizione, non vanno bene... ah, ah... questa sì.»

Vi fu lo scatto metallico delle serrature e le catene ai polsi e alle caviglie di Jair caddero. «Slanter» esclamò Jair, afferrando lo Gnomo per un braccio mentre questi si toglieva il mantello a brandelli del carceriere e lo buttava via. «Spiegami, come hai fatto a trovarmi?»

«Nessun trucco, ragazzo!» rispose sbuffando lo Gnomo, massaggiandogli i polsi ammaccati per ripristinare la circolazione. «Te l'avevo detto che sono il miglior battitore al mondo! Il tempo non mi ha aiutato gran che, naturalmente... la pioggia lavava via tutte le tracce, trasformando in un mare di fango tutta la foresta. Ma abbiamo individuato le orme della lucertola appena fuori del tunnel e sapevamo che ti avrebbe portato qui, qualsiasi cosa avesse in mente. A Dun Fee Aran ci sono sempre delle celle a disposizione di chiunque sia pronto a pagare e nessuno fa domande. La gente che vi viene rinchiusa smette praticamente di esistere per il resto del mondo. La tengono lì fino a farla marcire, a meno che...»

«Basta con le chiacchiere, Gnomo» lo interruppe Garet Jax. «Tu!» esclamò, dando un colpo secco al Mwellret. «Tu cammina davanti... devi tenere tutti alla larga. Nessuno deve fermarci; nessuno deve farci domande.

Altrimenti...»

«Lasciatemi qui, piccola gente!» gracchiò la creatura.

«Sì, lascialo lì» fece Slanter, con una smorfia di ripugnanza. «Non ci si può mai fidare di quelle lucertole.»

Ma Garet Jax scosse la testa. «Viene con noi. Foraker crede che possa esserci d'aiuto.»

Jair trasalì, felice. «Allora c'è anche lui.»

Ma Slanter lo stava già spingendo verso la porta della cella, sputando con disprezzo in direzione del Mwellret mentre gli passava vicino. «Quello lì non combinerà niente di buono per noi, Maestro d'Armi» insistette. «Ricorda, ti ho avvertito.»

Poi si inoltrarono nel corridoio, facendosi piccoli fra le ombre e il silenzio, Slanter al fianco di Jair mentre Garet faceva passare avanti Stige. Il Maestro d'Armi si fermò un istante, rimase in ascolto, poi spinse Stige davanti a sé mentre ripercorrevano il corridoio buio. Una torcia ardeva infilata in una staffa davanti a loro; quando la raggiunsero, Slanter l'afferrò e si mise in testa.

«Una fossa nera, questo posto!» ringhiò piano, avanzando cauto nel buio.

«Slanter!» sussurrò Jair in tono pressante. «C'è anche Elb Foraker, vero?»

Lo Gnomo gli lanciò una breve occhiata e annuì. «Il Nano, l'Elfo e anche il gigante della Frontiera. Hanno detto che abbiamo cominciato il viaggio insieme e insieme lo finiremo.» Scosse la testa con aria mesta. «Siamo proprio una compagnia di matti.»

Ripercorsero il labirinto di tunnel, lo Gnomo e Jair in testa, e il Maestro d'Armi un passo dietro di loro con la spada premuta contro il Mwellret. Correvano attraverso il buio, il silenzio e il fetore di morte e di putridume, passando davanti alle porte sbarrate e arrugginite delle celle, avanzando verso la luce. Gradualmente, l'oscurità cominciò ad attenuarsi mentre dardi di luce, grigi e nebulosi, illuminavano i tunnel davanti a loro. Li raggiunse il martellare della pioggia, e un alito dolce di aria pulita li rianimò.

Poi riapparvero davanti a loro le porte massicce dell'ingresso, con le borchie di ferro, chiuse e sbarrate. Il vento e la pioggia le investivano con raffiche violente, martellando sul legno. Slanter gettò via la torcia e corse avanti per sbirciare attraverso la fessura del posto di guardia. Jair si unì a lui, respirando grato l'aria fresca che vi penetrava.

«Credevo di non rivedervi mai più» mormorò allo Gnomo. «Nessuno di

voi.»

Slanter teneva gli occhi incollati alla fessura. «E invece hai avuto questa fortuna.»

«Pensavo che nessuno ormai potesse venire in mio aiuto. Vi credevo tutti morti.»

«C'è mancato poco» ringhiò lo Gnomo. «Dopo averti perso di vista nel tunnel, non potendo immaginare che cosa ti fosse successo, sono salito sulle montagne a nord di Capaal. I tunnel finivano lì. Sapevo che, se qualcun altro era vivo, sarebbe venuto fuori come avevo fatto io, secondo i piani del Maestro d'Armi. E mi sono messo ad aspettare. Così anche gli altri sono arrivati e mi hanno trovato. E poi siamo venuti a cercarti.»

«Slanter, avresti potuto lasciarmi... e lasciare anche gli altri» esclamò Jair. «Nessuno lo avrebbe saputo. Eri libero.»

Lo Gnomo si strinse nelle spalle, e la sua faccia quadrata riflettè un certo disagio. «Davvero?» Scosse la testa sdegnoso. «Non ho mai avuto il tempo di pensarci.»

Ora Garet Jax li aveva raggiunti, spingendo Stige davanti a sé. «Piove ancora?» chiese a Slanter.

L'altro annuì.

Con un unico fluido movimento, il Maestro d'Armi rinfoderò la spada e al suo posto apparve un lungo coltello. Spinse Stige contro la parete del corridoio, con un'espressione dura sul volto scarno. Mentre nella cella superava Garet Jax di tutta la testa, ora Stige si era rimpicciolito, arrotolato come un serpente dentro il suo mantello. Gli occhi verdi scintillavano malvagi, gelidi, mentre fissavano gli altri.

«Lasssciatemi qui, piccola gente» gemette di nuovo.

Garet Jax scosse la testa. «Una volta che saremo fuori, stammi vicino, Mwellret. Non cercare di allontanarti. Non fare degli scherzi. Con mantelli e cappucci, nessuno dovrebbe riconoscerci. La pioggia dovrebbe tenere tutti lontani, ma se qualcuno si avvicina, tu li mandi via. Ricorda, ti taglierei la gola senza pensarci sopra due volte.»

Lo disse in tono gentile, quasi amabile, e le sue parole furono seguite da un silenzio raggelante. Gli occhi del Mwellret si restrinsero fino a diventare due minuscole fessure.

«Avete la magia!» gracchiò furibondo. «Non avete bisogno di me! Lasssciatemi!»

Garet Jax gli puntò il lungo coltello contro la gola ricoperta di scaglie. «Andiamo.»

Ben avviluppati nei loro mantelli, spalancarono le pesanti porte di legno della buia prigione e uscirono alla luce. La pioggia cadeva scrosciante, come una cortina, da un cielo grigio, coperto di nuvole, sospinta dal vento contro le mura della fortezza. A testa china per proteggersi, i quattro cominciarono ad attraversare il cortile melmoso diretti verso i bastioni immediatamente a nord. Gruppetti sparsi di Gnomi Cacciatori gli passarono accanto senza rallentare il passo, ansiosi soltanto di mettersi al coperto. Sulle torri di guardia, le sentinelle se ne stavano accovacciate al riparo di ogni nicchia disponibile, afflitti dal freddo e dall'umidità. Nessuno prestò la ben che minima attenzione al gruppetto che in basso attraversava il cortile. Nessuno li degnò di una seconda occhiata.

Slanter si mise in testa mentre si avvicinavano ai bastioni settentrionali, passarono intorno a piccoli laghi creati dalla pioggia e a grosse pozzanghere fino ad arrivare davanti a due porte con grate di ferro che davano accesso a un piccolo cortile. Le varcarono rapidamente e corsero verso un ingresso coperto che immetteva in una torre di guardia quadrata di pietra e legno. Silenziosamente, lo Gnomo fece scattare il saliscendi ed entrò.

C'era una piccola anticamera, illuminata da torce infilate in staffe a ciascun lato della porta. Scuotendo i mantelli fradici si concessero una breve pausa mentre Slanter si spostava verso l'imboccatura di un corridoio buio che correva a sinistra sotto il bastione. Dopo aver sbirciato nell'oscurità, lo Gnomo fece cenno di seguirlo. Garet Jax strappò una delle torce dalla sua staffa, la diede a Jair e lo invitò a seguire Slanter.

Davanti a loro si aprì un atrio lungo e stretto, sul quale si affacciava una serie di porte che scompariva nel buio.

«Magazzini» spiegò Slanter a Jair ammiccando.

Entrarono nell'atrio. Slanter scivolò cautamente avanti; alla terza porta, si fermò e bussò piano.

«Siamo noi» sussurrò nel buco della serratura.

La serratura si aprì con uno scatto, la porta si spalancò, e apparvero Elb Foraker, Helt e Edain Elessedil. Con il sorriso che increspava le loro facce segnate e stanche, circondarono Jair e gli strinsero calorosamente la mano.

«Tutto bene, Jair?» chiese subito il Principe elfo, il volto talmente ammaccato ed escoriato che il ragazzo si sentì immediatamente in ansia per lui. L'Elfo se ne accorse e si strinse nelle spalle. «Solo qualche graffio. Ho trovato un tunnel, ma dava su un cespuglio spinoso. Guarirò in fretta. Ma tu... tu stai veramente bene?»

«Sto bene, ora, Edain.» D'impulso Jair lo abbracciò.

Anche Helt e Foraker avevano la faccia e le mani malconce, dopo che gli era crollato addosso, pensò Jair, quasi tutto il muro di quel bastione. «Non riesco a credere che siate tutti qui!»

Deglutì per sciogliere il nodo che gli si era formato in gola.

«Non potevamo lasciarti indietro, non è vero, Jair?» Il gigante della Frontiera gli strinse calorosamente il braccio. «Abbiamo bisogno della tua magia per guarire il Fiume Argento.»

Mentre Jair sorrideva felice, Foraker si fece avanti, fissando il Mwellret. «Sei riuscito a portartelo dietro.»

Garet Jax annuì senza fare commenti. Mentre gli altri salutavano Jair, lui era rimasto vicino a Stige, puntandogli alla gola il lungo coltello.

«La piccola gente rimpiangerà di avermi portato via!» gracchiò la creatura con odio. «Troverò il modo di fargliela pagare!»

Slanter sputò per terra, sprezzante. Foraker puntò il braccio contro il Mwellret. «Soltanto tu sei responsabile di quello che ora ti succede, Stige. Se non avessi portato via il ragazzo, ti avremmo lasciato in pace. Ma poiché l'hai rapito, dovrai risponderne. Tu ci porterai sani e salvi fuori da questo posto, e poi attraverso le foreste del Nord fino alle Montagne del Corvo. Fa' soltanto una mossa sbagliata, e lascerò che Slanter ti faccia quello che ti avrebbe fatto subito, appena ti ha visto.» Lanciò un'occhiata allo Gnomo. «E ricorda, Stige, anche lui conosce la strada, così pensaci bene prima di tentare qualche trucco.»

«Andiamocene da qui!» ringhiò Slanter in ansia.

Con lo Gnomo in testa, la piccola banda percorse l'atrio angusto; dopo aver attraversato una serie di corridoi ancora più piccoli, arrivarono ai piedi di una scala a chiocciola di pietra. Slanter si mise un dito sulle labbra, invitandoli al più assoluto silenzio. In fila indiana, cominciarono a salire. Da qualche punto in alto, debole e ancora distante, arrivava il suono gutturale di voci gnome. In cima alle scale c'era una piccola porta, davanti alla quale Slanter si fermò un attimo, in ascolto; poi la socchiuse e sbirciò dentro. Soddisfatto, fece cenno agli altri di seguirlo.

Si ritrovarono in una massiccia armeria, sul cui pavimento erano accatastate armi, corazze e rifornimenti. Una luce grigia filtrava dalle finestre alte, munite di sbarre. La stanza era vuota, e Slanter li guidò in gran fretta verso una porta nella parete di fronte.

Vi era quasi arrivato quando la porta si spalancò e si ritrovò faccia a faccia con un'intera squadra di Gnomi Cacciatori.

Vedendo Slanter, e le strane facce che lo seguivano, gli Gnomi esitaro-

no. Fu quando scorsero Foraker che le loro mani corsero rapide ad afferrare le armi.

«Questa volta non abbiamo fortuna, ragazzo!» urlò Slanter, gettandosi davanti a lui per proteggerlo.

Gli Gnomi Cacciatori si precipitarono su di loro, ma già la figura scura di Garet Jax era in movimento, facendo guizzare qua e là la spada sottile. Il primo degli attaccanti cadde, e poi Foraker fu a fianco del Maestro d'Armi, ricacciando indietro gli altri con la sua ascia bipenne. Dietro di loro, Stige si voltò e corse verso la porta dalla quale erano arrivati, ma Helt gli saltò addosso come un gatto, buttandolo per terra. Scivolarono in una catasta di picche, che ruzzolarono con un gran fragore di legno e ferro.

Sotto la pressione di Garet Jax e Foraker, gli Gnomi Cacciatori resistettero ancora un attimo davanti alla porta aperta. Poi, con un ululato di collera, si sparpagliarono e fuggirono. Il Maestro d'Armi e il Nano li inseguirono fin sulla soglia, ma vedendo che era inutile andare oltre, si girarono rapidamente per aiutare Helt che si dibatteva. Insieme, rimisero in piedi Stige, che sibilava velenosamente, il corpo che si allungava e allargava finché torreggiò persino sopra il gigante della Frontiera. Tenendo stretta la lucertola, la trascinarono fin dove si trovavano Slanter e Jair, che, affacciati alla porta, tenevano d'occhio il corridoio al di là.

Da un lato e dall'altro, grida di allarme rispondevano a quelle degli Gnomi in fuga.

«Da che parte scappiamo?» gridò Garet Jax a Slanter.

In silenzio, lo Gnomo voltò a destra, nella direzione opposta a quella presa dagli Gnomi in fuga, correndo lungo il corridoio e facendo cenno agli altri di seguirlo. Quelli si affrettarono a ubbidirgli, mentre Garet Jax spingeva avanti Stige puntandogli il coltello alle costole.

«Piccola gente ssstupida!» sibilò furibondo il Mwellret. «Creperà qui nella prigione!»

Davanti a loro l'atrio si divideva. A sinistra, un gruppo di Gnomi li vide e li caricò, armi in pugno. Slanter girò rapidamente su se stesso e guidò i compagni a destra. Davanti a loro, uno Gnomo Cacciatore schizzò da dietro una porta, ma Foraker lo abbatté senza rallentare, mandando a sbattergli la testa contro la parete di pietra. Tutt'intorno risuonavano le grida degli inseguitori.

«Slanter!» gridò improvvisamente Jair.

Troppo tardi. Lo Gnomo era finito in mezzo a uno sciame di cacciatori armati che aveva fatto inaspettatamente irruzione da un atrio attiguo. Cad-

de in un groviglio di braccia e gambe, urlando. Spingendo Stige verso Helt, Garet Jax corse in suo aiuto, Foraker e Edain Elessedil un passo dietro di lui. Le armi scintillavano nella grigia penombra e grida di dolore e di collera risuonavano dappertutto. I tre accorsi in aiuto di Slanter piombarono sugli Gnomi, ricacciandoli lontano dal loro compagno. Garet Jax combatteva come un felino, rapido e fluido, mentre parava e inferiva colpi con la sua spada sottile. Gli Gnomi si ritirarono. Aiutato da Edain Elessedil, Slanter si rimise faticosamente in piedi.

«Slanter! Andiamocene di qui!» ruggì Elb Foraker, brandendo la grande ascia bipenne.

«Avanti!» fece lo Gnomo, ansimando e barcollando.

Gettandosi in mezzo agli Gnomi che ancora sbarravano loro la strada, i membri della piccola compagnia si lanciarono giù per il corridoio, trascinandosi dietro il riluttante Stige. Gli Gnomi Cacciatori gli saltavano addosso da tutte le parti, ma essi respingevano gli attacchi con feroce determinazione. Slanter cadde di nuovo, inciampando nell'asta di una corta lancia gettata davanti a lui. Immediatamente Foraker balzò in suo aiuto, colpendo l'aggressore con una mano e con l'altra tirando Slanter in piedi. Le urla dietro di loro diventarono un'ondata di ruggiti mentre centinaia di Gnomi irrompevano nel corridoio vicino all'armeria e si lanciavano al loro inseguimento.

Poi, per un attimo, trovarono via libera; corsero giù per una rampa di scale, e poi tagliarono per un corridoio in basso. Un'ampia rotonda si aprì davanti a loro, le finestre e le porte chiuse ordinatamente spaziate. Senza rallentare, Slanter riuscì a spalancare la porta più vicina e riportò gli amici di nuovo sotto la pioggia.

Si trovarono in un altro cortile, circondato da mura in cui si apriva un cancello. La pioggia scrosciante li investiva e i tuoni rombavano sui Picchi. Rallentando il passo, Slanter attraversò il cortile diretto al cancello, lo spalancò e passò oltre. Una scala a chiocciola esterna scendeva verso una fila di bastioni e torri di guardia. Al di là, l'ombra scura della foresta premeva sulle mura.

Coraggiosamente, Slanter guidò la compagnia giù per le scale fin sui bastioni. Gnomi Cacciatori erano raggruppati intorno alle torri di guardia, all'erta, consapevoli del fatto che qualcosa era successo dentro la fortezza. Slanter li ignorò. A testa bassa, avviluppato nel mantello, indicò agli altri un passaggio sotto i bastioni. Al riparo della loro ombra, riunì la compagnia intorno a sé.

«Ora attraversiamo il cancello della fortezza» annunciò, ansimando. «Nessuno deve parlare tranne me. Tirate giù i cappucci sulla testa. Qualsiasi cosa succeda, non fermatevi. Presto, ora!»

Nessuno obiettò, nemmeno Garet Jax. Dopo essersi stretti addosso i mantelli e calcati i cappucci sulla testa, i compagni emersero nuovamente dall'ombra. Con Slanter in testa, seguirono le mura dei bastioni sotto la torre di guardia arrivando in prossimità di un cancello aperto, formato da spranghe di ferro. Lì davanti un gruppetto di Gnomi Cacciatori stava chiacchierando, la testa china per difendersi dalla pioggia, passandosi un fiasco di birra. Un paio di teste si alzarono al loro avvicinarsi, e Slanter agitò una mano, gridando qualcosa nel suo linguaggio che Jair non capì. Uno dei cacciatori si allontanò dal gruppo e gli si fece incontro.

«Continuate a camminare» sussurrò Slanter, girando appena la testa.

Qualche urlo proveniente dalla fortezza aveva raggiunto le orecchie dei cacciatori. Sorpresi, guardarono in quella direzione per scoprire cosa era accaduto.

La piccola compagnia li oltrepassò senza rallentare. Istintivamente, Jair si fece più piccolo dentro il suo mantello, ed era talmente teso che inciampò e sarebbe caduto, se Elb Foraker non l'avesse afferrato al volo. Mentre passavano vicino ai soldati di guardia, Slanter si scostò dagli altri, attirando su di sé l'attenzione dello Gnomo che si era mostrato deciso a trattenerli. Gli parlò con toni adirati, e nella loro conversazione Jair intercettò la parola Mwellret. Ormai erano lontani dai cacciatori, tutti tranne Slanter; passati sotto le mura, attraversarono il cancello aperto. Nessuno li aveva fermati. Mentre si affrettavano ad allontanarsi da Dun Fee Aran per inoltrarsi nelle ombre degli alberi, Jair rallentò il passo e si voltò indietro con ansia. Slanter era sempre sotto l'arco del cancello, a discutere con la guardia.

«Tieni giù la testa!» fece Foraker, spingendolo avanti.

Seguendo a malincuore gli altri, entrò nella foresta fradicia, e le mura e le torri della fortezza sparirono dietro di lui. Andarono avanti ancora per qualche minuto, con Elb Foraker in testa, avanzando a fatica fra cespugli e alberi. Poi si fermarono, radunandosi sotto una quercia mostruosa; le foglie cadute avevano ricoperto la terra intorno di un tappeto giallo, melmoso. Garet Jax spinse Stige contro il tronco nodoso e lo tenne lì. Aspettarono in silenzio.

I minuti scivolavano via. Slanter non appariva. Accovacciato al limitare della piccola radura che circondava la vecchia quercia, Jair sbirciava disperato la pioggia. Gli altri dietro di lui parlavano a voce bassa. La pioggia

scendeva martellando con una cadenza rumorosa la terra e gli alberi. Ma Slanter non appariva. Jair strinse le labbra con determinazione. Se non fosse tornato nel giro dei prossimi cinque minuti, sarebbe andato a cercarlo. Non l'avrebbe lasciato solo... non dopo quello che aveva fatto per lui.

I cinque minuti passarono, e Slanter non appariva. Jair si alzò e lanciò un'occhiata interrogativa ai suoi compagni, figure ammantate e incappucciate nel buio e nella pioggia.

«Io vado a vedere» annunciò. Poi un fruscio lo fece voltare e Slanter emerse dagli alberi.

«Mi hanno fatto chiacchierare più di quanto pensassi» spiegò lo Gnomo. «Fra poco ci saranno alle calcagna.» Poi vide l'espressione di sollievo sulla faccia di Jair e si interruppe. «Avevi in mente di andare da qualche parte, ragazzo?» fece, indovinando le intenzioni di Jair.

«Be', io... no, adesso credo di no...» balbettò Jair.

Un'espressione divertita apparve sulla faccia rugosa dello Gnomo. «No? Hai sempre intenzione di cercare tua sorella, non è vero?» Jair annuì. «Bene. Allora vuoi andare da qualche parte, tutto sommato. Verrai al Nord con tutti noi. Muoviamoci.»

Dopo aver indicato la direzione agli altri, cominciò a inoltrarsi fra gli alberi. «Passeremo a guado il fiume dieci chilometri a monte per liberarci dei nostri inseguitori, ammesso che si spingano fin là. Il fiume è profondo in quel punto, ma non credo che potremo bagnarci più di così!»

Jair si concesse un breve sorriso, poi seguì gli altri. Le vette dei Picchi si alzavano davanti a loro, fra gli alberi, grigie e avvolte dalla nebbia. Al di là, lontane a nord e sempre nascoste dalla nebbia, le Montagne del Corvo aspettavano. Graymark era ancora molto distante, pensò il ragazzo, inspirando la fredda aria autunnale e il profumo della pioggia, ma, per la prima volta da quando erano partiti da Capaal, ebbe la certezza che vi sarebbero arrivati.

XXXIV

Durante il viaggio di ritorno alla Pietra del Focolare Brin non parlò gran che. Aveva bisogno di mettere ordine in tutto quello che l'ombra le aveva detto, e di decifrarne il significato, poiché sapeva che la sua confusione sarebbe soltanto aumentata col passare del tempo. Dietro le insistenze dei suoi compagni, che volevano sapere tutto quello che lo Spettro del Lago le aveva raccontato, rivelò soltanto che la smarrita Spada di Leah era nelle

mani degli Gnomi-Ragno e che, per entrare nel Maelmord senza essere visti, dovevano attraversare le fogne di Graymark. Dopo di che, li pregò di non farle più domande finché fossero ritornati nella valle, e si concentrò completamente sul compito di riesaminare tutto quello che aveva appreso.

Ma, mentre si accingeva a riflettere sugli enigmi presentatile dall'ombra, non riusciva a togliersi dalla mente la strana visione di Jair in quella stanza buia, con quella sagoma ammantata che avanzava minacciosa verso di lui. Lo Spettro incollerito aveva evocato quell'immagine per dispetto, e non poteva credere che vi fosse della verità in quello che aveva visto. La sagoma ammantata non era né di uno Gnomo né di una Mortombra, e quelli erano i nemici che davano la caccia agli Ohmsford. Era furibonda con se stessa per essere rimasta a guardare l'immagine, lasciandosi turbare proprio secondo le intenzioni dello Spettro. Se avesse avuto un po' di buon senso, se ne sarebbe andata subito, evitando di cadere nella trappola tesa dall'ombra. Jair era al sicuro nella Valle con i suoi genitori e amici. L'immagine evocata dallo Spettro non era che un'odiosa menzogna.

Eppure non poteva esserne completamente certa.

Incapace di risolvere quel problema, decise di accantonarlo e rivolse i suoi pensieri agli altri misteri fatti balenare dall'ombra. Erano parecchi. In qualche modo, aveva lasciato trapelare che passato e presente erano uniti dalla magia nera. Il potere che aveva esercitato il Signore degli Inganni ai tempi di Shea Ohmsford era lo stesso posseduto ora dalle Mortombre. Ma ad altro ancora aveva alluso lo Spettro. Aveva accennato a qualche legame fra le Guerre delle Razze e la guerra più recente che suo padre e gli Elfi dell'Ovest avevano combattuto contro i Demoni del mondo magico. E c'era quella insidiosa insinuazione che, pur essendo stato distrutto dalla magia della Spada di Shannara, il Signore degli Inganni non era realmente scomparso. «Chi dà ora voce alla magia e manda per il mondo le Mortombre?» aveva chiesto lo Spettro. Ma soprattutto l'aveva colpita il modo in cui maliziosamente aveva insinuato che Allanon - che in tutti i suoi anni trascorsi al servizio delle Quattro Terre e del suo popolo aveva sempre previsto tutto - questa volta era stato ingannato. Credendo di vedere la verità, aveva lasciato che i suoi occhi divenissero ciechi. Che cosa aveva detto infatti lo Spettro? Che Allanon aveva visto soltanto il ritorno del Signore degli Inganni... che dunque era rivolto soltanto al passato.

E tu che cosa vedi? aveva sussurrato l'ombra. I tuoi occhi sono aperti?

Fu sommersa dalla frustrazione, ma rapidamente la mise sotto controllo. La frustrazione sarebbe servita soltanto ad accecarla ulteriormente, e lei

aveva bisogno di essere perfettamente lucida, se voleva anche soltanto cominciare a capire le parole dello Spettro. Supponiamo, ragionò fra sé, che Allanon fosse stato veramente ingannato... un presupposto che aveva difficoltà ad accettare, ma che doveva prendere in considerazione, se voleva decifrare quello che le era stato detto. Che effetti aveva potuto avere quell'inganno? Era abbastanza evidente che il Druido si era sbagliato nel credere che le Mortombre non avrebbero previsto il loro arrivo nelle Terre dell'Est attraverso il Wolfsktaag o che non avrebbero potuti seguirli una volta usciti dalla Valle. Questi errori non erano che piccoli frammenti di una più vasta mistificazione?

I tuoi occhi sono aperti? Che cosa vedi?

Le parole sussurrarono di nuovo nella sua mente, un ammonimento che le riusciva incomprensibile. Se Allanon si era ingannato, la stessa cosa era forse successa anche a lei? Scosse la testa come per dissipare la sua confusione. Rifletti bene, si disse. Doveva presumere che Allanon si fosse in qualche modo sbagliato nell'analizzare i pericoli che avrebbero affrontato nel Maelmord. Forse le Mortombre avevano più potere di quanto lui immaginasse. Forse qualche parte del Signore degli Inganni era sopravvissuta alla sua distruzione. Forse il Druido aveva sottovalutato la forza dei loro nemici e sopravvalutato la propria.

Poi pensò a quello che lo Spettro aveva detto di lei. Creatura dell'oscurità, l'aveva chiamata, condannata a morire nel Maelmord, con i semi della distruzione dentro di sé. Sicuramente la sua distruzione doveva venire dalla magia della canzone magica... una difesa inadeguata e bizzarra contro la magia nera degli Spiriti. Le Mortombre erano vittime della loro magia. Ma anche lei lo era, aveva detto lo Spettro. E quando aveva vivacemente ribattuto che lei non era come loro, che non usava la magia nera, l'ombra era scoppiata a ridere, ribattendo che nessuno usava la magia, ma che la magia usava tutti.

«Questa è la chiave di quello che cerchi» aveva detto.

Era un altro enigma. Certamente era vero che la magia la usava nello stesso modo in cui lei, Brin, usava la magia. Ricordò la collera violenta che l'aveva assalita contro quegli uomini che avevano cercato di aggredirla all'Emporio Rooker Line e la dimostrazione datale da Allanon degli effetti che poteva avere la sua magia su quegli alberi avvinghiati l'uno all'altro. Salvare e distruggere... avrebbe fatto entrambe le cose, aveva ammonito l'ombra di Bremen. E ora anche lo Spettro del Lago l'aveva avvertita.

Al suo fianco, Cogline mormorò qualcosa, poi se ne andò via saltellando

quando Kimber Boh lo rimproverò. Momentaneamente i suoi pensieri si dispersero, e rimase a guardare il vecchio che scivolava via fra gli alberi, ridendo e parlottando come un matto. Inspirò profondamente l'aria fresca del pomeriggio, mentre le prime ombre della sera cominciavano a scendere sulla terra. Si sorprese a rimpiangere Allanon. Era ben strano, poiché la sua presenza cupa e spaventosa le era stata di ben poco conforto nei giorni in cui avevano viaggiato insieme. Ma vi era fra di loro quella strana affinità, quella sottile intesa, quella sensazione di essere in qualche modo simili...

Era per via della magia che condividevano... la canzone magica e il potere del Druido?

Si trovò con gli occhi umidi di lacrime mentre con la mente rivedeva davanti agli occhi il suo corpo affranto, abbandonato nella radura illuminata dal sole, dilaniato e insanguinato. Con che occhi terribili l'aveva guardata quando, colpito a morte, aveva sollevato la mano per sfiorarle la fronte con le dita insanguinate... Una figura solitaria, consunta nel suo ricordo; più che del potere dei Druidi, Allanon era permeato della loro colpa, e perciò si era votato, col giuramento di suo padre, a purificare i suoi antenati della responsabilità di aver liberato la magia nera nel mondo degli uomini.

E ora quella responsabilità era stata trasmessa a lei.

Il pomeriggio si spense nella sera, e la piccola compagnia uscì dalle foreste desolate dell'Anar per ritornare nella valle della Pietra del Focolare. Brin cessò di arrovellarsi sulle parole dello Spettro, e cominciò invece a pensare a quello che avrebbe detto ai suoi compagni e all'uso che poteva fare delle informazioni acquisite. La sua parte nella vicenda era prestabilita, ma non quella degli altri... nemmeno di Rone. Se gli avesse detto tutto quello che le aveva rivelato lo Spettro, forse avrebbe potuto persuaderlo a lasciarla andare da sola. Se lei era predestinata a morire, forse poteva almeno evitare che lui subisse la stessa sorte.

Un'ora dopo erano raccolti davanti al caminetto nel piccolo cottage, rannicchiati sulle sedie e sulle panchine... Brin, il vecchio, la ragazza e Rone Leah. Il calore delle fiamme si rifletteva sulle loro facce mentre scendeva la notte, fredda e quieta. Baffo dormiva placidamente sul suo tappeto, il corpo gigantesco completamente disteso davanti al focolare. Quasi sempre invisibile durante il loro viaggio, il gatto delle paludi si era fatto rivedere al ritorno e prontamente si era acciambellato nel suo posto preferito.

«Lo Spettro del Lago mi è apparso col mio volto» cominciò sommessamente Brin mentre gli altri ascoltavano. «Ha assunto le mie sembianze e

poi ha fatto del sarcasmo su di me.»

«Fa spesso questi scherzi» osservò Kimber in tono solidale. «Non devi farci caso.»

«È tutto menzogne e inganni! Una cosa buia e contorta» sussurrò Cogline, chinando in avanti il corpo scheletrico. «Chiuso dentro quello stagno ancor prima della distruzione del vecchio mondo, racconta enigmi che nessun uomo - o donna - può sperare di decifrare.»

«Nonno» lo ammonì con dolcezza Kimber Boh.

«Che cosa aveva da dire?» volle sapere Rone.

«Quello che vi ho già detto» rispose Brin. «La Spada di Leah è nelle mani degli Gnomi-Ragno, che l'hanno tirata fuori dalle acque del Chard Rush. E per entrare nel Maelmord senza essere visti dobbiamo passare attraverso le fogne di Graymark.»

«E non c'era nessun inganno in tutto ciò?» incalzò lui.

Lei scosse lentamente la testa, pensando al modo subdolo in cui aveva usato la canzone magica. «No, non in questo.»

Cogline sbuffò. «Il resto erano tutte fandonie, scommetto!»

Brin si voltò verso di lui. «Lo Spettro ha detto che nel Maelmord incontrerò la morte... che non posso sfuggirle.»

Vi fu una lunga pausa di silenzio.

«Fandonie, proprio come dice il vecchio» borbottò infine Rone.

«Lo Spettro ha detto che, laggiù, la morte è in agguato anche per te, Rone. Ha detto che entrambi portiamo i semi della morte nella nostra magia... tu nella Spada di Leah, io nella canzone magica.»

«E tu credi a queste sciocchezze?» fece il giovane, scuotendo la testa. «Be', io no. Posso badare a tutti e due.»

Brin ebbe un sorriso triste. «E se lo Spettro non avesse mentito? E se invece anche in questo vi fosse della verità? Devo forse avere la tua morte sulla coscienza, Rone? Vuoi proprio morire con me?»

«Se così dovrà essere» rispose lui, arrossendo per il rimprovero. «Quando gliel'ho chiesto, Allanon ha fatto di me il tuo protettore. Che protettore sarei se ti abbandonassi e ti lasciassi andare da sola? Se siamo predestinati a morire, Brin, allora non sarai tu ad averlo sulla coscienza. Ma io.»

Brin aveva le lacrime agli occhi e deglutì, assalita da un'ondata di emozioni.

«Su, ragazza, non piangere!» Cogline balzò improvvisamente in piedi, avvicinandosi col suo passo strascicato. Con stupore di Brin, si chinò su di lei e le asciugò le lacrime. «Quello Spettro non fa che giocare, sono tutte

menzogne e mezze verità. L'ombra predice la morte di tutti come se fosse dotata di un intuito particolare. Su, su. Che vuoi che ne sappia uno Spirito della morte?»

Diede un colpetto a Brin su una spalla, poi, inspiegabilmente, lanciò un'occhiata a Rone, come se, per chissà quale motivo, fosse tutta colpa sua, e borbottò qualcosa sui maledetti intrusi.

«Nonno, dobbiamo aiutarli!» disse improvvisamente Kimber.

Cogline si girò di botto, furibondo. «Aiutarli? E che cosa stiamo facendo, ragazza? Stiamo forse raccogliendo legna per il fuoco?»

«No, nonno, certo, ma...»

«Ma un bel niente!» esclamò lui gesticolando spazientito. «Certo che li aiuteremo.»

I due giovani guardarono il vecchietto allibiti. Cogline prese a ciarlare con voce stridula, poi diede un calcio a Baffo che dormiva, facendogli alzare di scatto il grosso muso baffuto. «Io e questo animale buono a nulla... daremo tutto l'aiuto che potremo! Non posso sopportare di vedere qualcuno piangere così! Non possiamo lasciare degli ospiti vagare qua intorno senza nessuno che li guidi!»

«Nonno!» cercò di interromperlo la ragazza, ma il vecchio la ignorò.

«È da un pezzo che non diamo una lezione a quegli Gnomi-Ragno, non è vero? Sarebbe una buona idea fargli sapere che noi siamo ancora qui, nel caso che se ne fossero dimenticati. Saranno sul Gruppo del Toffer... no, non in questa stagione. Saranno già scesi verso la palude, con l'inverno che sta per arrivare. Quella è la loro zona; lì si saranno portati dietro una spada come quella, se è vero che l'hanno tirata fuori dal fiume. Baffo li scoverà. Poi gireremo a est, passeremo intorno alla palude e di lì punteremo verso le Montagne del Corvo. Un giorno o due, forse, tutto compreso.»

Si girò di nuovo. «Ma tu, Kimber, non verrai. Non voglio che tu ti aggiri da quelle parti. Gli Spiriti e tutto il resto sono troppo pericolosi. Tu te ne stai qui a badare alla casa.»

Kimber gli lanciò un'occhiata esasperata. «Mi tratta ancora come una bambina. Sono io che dovrei preoccuparmi per lui.»

«Ah! Tu non hai nessun bisogno di preoccuparti per me!» sbottò Cogline.

Kimber sorrise con un'espressione calma, indulgente sul volto da folletto. «Naturalmente devo preoccuparmi per te. Ti voglio bene.» Si voltò verso Brin. «Brin, c'è qualcosa che devi capire. Il nonno non esce più dalla vallata senza di me. Di tanto in tanto ha bisogno dell'ausilio dei miei occhi

e della mia memoria. Non prendertela per quello che ti dico, nonno, ma tu sai che talvolta sei smemorato. Inoltre, Baffo non ti ubbidisce sempre. Sparirà nei momenti meno appropriati, se provi ad andare da solo.»

Cogline si accigliò. «È vero, è uno scherzo che fa spesso, quello stupido gatto.» Lanciò un'occhiataccia a Baffo, che lo guardò a sua volta con occhi assonnati. «Insegnargli a comportarsi diversamente è una pura perdita di tempo. Benissimo, allora, dobbiamo partire tutti. Ma tu sta' lontano dai pericoli, ragazza. Quella parte della faccenda lasciala a me.»

Brin e Rone si scambiarono rapidamente un'occhiata.

«Allora è deciso» fece Kimber, rivolgendosi a loro. «Possiamo partire all'alba.»

I due giovani si guardavano increduli. Cosa stava succedendo? Come se fosse la cosa più naturale del mondo, era appena stato deciso che una ragazza poco più grande di Brin, un vecchio mezzo matto e un gatto che ogni tanto scompariva avrebbero recuperato la Spada di Leah, portandola via ad alcune creature che chiamavano Gnomi-Ragno, dopo di che li avrebbero guidati fra le Montagne del Corvo fino a Graymark! Ci sarebbero stati dappertutto Gnomi e Spiriti e altre creature pericolose - esseri il cui potere aveva distrutto il Druido Allanon - e il vecchio e la ragazza si comportavano come se la cosa non li impressionasse per niente.

«Kimber, no» esclamò infine Brin, non sapendo che altro dire. «Tu non puoi venire con noi.»

«Ha ragione» approvò Rone. «Tu non puoi nemmeno immaginare che cosa ci troveremo di fronte.»

Kimber Boh guardò prima l'uno, poi l'altra. «Me lo immagino meglio di quanto crediate. Ve l'ho già detto... Io vivo da sempre in questa terra, e anche il nonno. Noi conosciamo i suoi pericoli e li capiamo.»

«Voi non potete capire gli Spiriti!» esplose Rone. «Che cosa potete fare voi due contro gli Spiriti?»

Kimber non era disposta ad arrendersi. «Non lo so. Più o meno quello che potete fare voi, immagino. Evitarli.»

«E se non riuscissimo a evitarli?» incalzò Rone. «Allora, che faremo?»

Cogline si strappò dalla cintura un sacchetto che vi era appeso e lo agitò. «Gli faremo assaggiare la magia, straniero! Gli faremo assaggiare un fuoco di cui non sanno un bel niente!»

Il giovane aggrottò la fronte, dubbioso, e guardò Brin come per chiedere aiuto. «Tutto ciò è pazzesco!» sbottò.

«Non liquidare così sbrigativamente la magia del nonno» lo ammonì

Kimber, facendo un cenno rassicurante in direzione del vecchio. «È vissuto in questo luogo solitario tutta la sua vita ed è sopravvissuto a molti gravi pericoli. Può fare cose che noi nemmeno ci immaginiamo. Vi sarà di grande aiuto. Come io e Baffo.»

Brin scosse la testa. «Io sono convinta che sia un grosso sbaglio, Kimber.»

La ragazza annuì con aria comprensiva. «Cambierai idea, Brin. In ogni caso, non hai veramente alternative. Hai bisogno di Baffo come battitore. Hai bisogno del nonno come guida. E hai bisogno di me perché aiuti tutti e due a fare la loro parte.»

Brin fu nuovamente sul punto di obiettare, poi si fermò. Che cosa si era messa in testa? Erano venuti alla Pietra del Focolare soprattutto perché avevano bisogno di qualcuno che li aiutasse ad attraversare Terrabuia. C'era un solo uomo in grado di farlo, e quell'uomo era Cogline. Senza Cogline, potevano vagare per settimane attraverso le foreste selvagge dell'Anar... settimane di cui non potevano disporre. Ora che l'avevano trovato e lui offriva l'aiuto di cui avevano tanto disperatamente bisogno, lei stava cercando di rifiutarlo!

Esitò. Forse, però, aveva dei buoni motivi per farlo. Kimber le dava l'impressione di una ragazza la cui generosità era superiore alle sue forze. Ma restava il fatto che Cogline difficilmente sarebbe andato da qualche parte senza di lei. E lei, Brin, aveva il diritto di anteporre la sua preoccupazione per Kimber a quello che le imponeva la missione affidatale da Allanon?

No, si disse.

«La faccenda è decisa, allora» disse a bassa voce Kimber.

Brin lanciò un'ultima occhiata a Rone. Il giovane scosse la testa, rassegnato, incapace di reagire.

Brin si voltò, con un sorriso stanco. «Credo di sì» disse, sperando, contro ogni logica, che quella fosse la decisione giusta.

XXXV

All'alba del giorno seguente partirono dalla Pietra del Focolare e si diressero a nord-ovest attraverso le foreste verso le vette oscure del Gruppo del Toffer. Avanzavano lentamente, come durante il viaggio verso lo Spettro del Lago. Tutta la regione desolata al di là della valle fra le Montagne del Corvo e il Rabb era un labirinto infido di burroni e dirupi rocciosi da

percorrere con estrema cautela. Con gli zaini assicurati saldamente sulla schiena e le armi infilate alla cintura, Brin, Rone, Kimber Boh e Cogline procedevano cauti in quella calda giornata d'autunno, animata da colori e suoni e pervasa da dolci fragranze. Visibile solo di tanto in tanto, la forma indistinta di Baffo procedeva di pari passo con loro fra gli alberi. I membri della piccola compagnia si sentivano riposati e vigili, anche se la discussione della sera precedente si era protratta fino alle prime ore del mattino. Sapevano che prima o poi avrebbero risentito di quella notte praticamente passata in bianco, ma per il momento, almeno, erano animati dalla tensione ed eccitazione della loro impresa, e non avevano difficoltà a ignorare ogni traccia di stanchezza.

Non era stato altrettanto facile per Brin, invece, accantonare le sue perplessità sulla partecipazione di Kimber e Cogline. La decisione era stata presa, l'impegno era stato accettato e il viaggio era cominciato... ma l'incertezza che l'aveva turbata fin dall'inizio non voleva andarsene. Qualche dubbio e timore li avrebbe avuti comunque, immaginava, stimolati da quello che sapeva dei pericoli incombenti e dalle profezie ossessionanti dello Spettro. Ma questi dubbi e timori avrebbero riguardato solo lei e Rone... Rone la cui determinazione a restarle vicino era tanto forte da costringerla a rassegnarsi al fatto che non l'avrebbe mai persuaso a lasciarla. Non avrebbero, come stava accadendo ora, coinvolto il vecchio e la ragazza. Nonostante tutte le loro rassicurazioni, era ancora convinta che nessuno dei due fosse abbastanza forte da sopravvivere al potere della magia nera. Come poteva pensarla diversamente? Non faceva alcuna differenza che avessero trascorso tutti quegli anni nella solitudine dell'Anar, poiché i pericoli che ora avrebbero dovuto affrontare non provenivano da questo mondo e questo tempo. Quale magia o mistero potevano sperare di usare contro le Mortombre quando vi si fossero imbattuti?

L'idea che le Mortombre potessero scagliare il loro potere contro la ragazza e il vecchio la spaventava. La spaventava più di qualsiasi cosa potesse capitare a lei. Come avrebbe potuto vivere con la consapevolezza di avergli permesso di partecipare a questo viaggio, se si fosse concluso con la loro morte?

Eppure Kimber sembrava così sicura di sé e di suo nonno. Non c'erano né dubbi né timori nella sua mente, ma solo fiducia in se stessa, determinazione e quell'incrollabile senso del dovere nei confronti di Brin e Rone che l'aveva motivata a intraprendere quel viaggio.

«Noi siamo amici, Brin, e gli amici fanno gli uni per gli altri quello che

ritengono giusto fare» aveva spiegato la ragazza nelle ultime ore della notte precedente, quando la loro discussione si era ridotta a uno stanco mormorio. «Oltre che un patto tangibile, l'amicizia è qualcosa che si avverte interiormente. L'amicizia vera è un vincolo. E questo che ha attirato Baffo verso di me, facendomi conquistare la sua lealtà. Gli volevo bene quanto lui ne voleva a me, e ciascuno sentiva la stessa cosa nell'altro. L'ho provato anche con te. Dobbiamo essere amici, tutti noi, e per esserlo, dobbiamo condividere il bene e il male. I tuoi bisogni diventano miei.»

«Questo è un bellissimo sentimento, Kimber» aveva risposto lei. «Ma se i miei problemi sono troppo grandi, come in questo caso? E troppo pericolosi per poter essere condivisi?»

«Una ragione di più perché vengano condivisi.» Kimber aveva sorriso malinconicamente. «E con amici. Dobbiamo aiutarci l'un l'altro se vogliamo che l'amicizia abbia un senso.»

A quel punto non c'era molto da aggiungere. Brin avrebbe potuto ribattere che la conosceva appena, che non le doveva niente, e che questa missione era stata affidata soltanto a lei e che Kimber e suo nonno non avevano alcun obbligo. Ma tutte queste argomentazioni sarebbero apparse insignificanti alla ragazza; per lei l'amicizia comportava precise responsabilità, e il suo impegno morale era tale da non consentire alcun compromesso.

Il viaggio proseguiva lentamente e il giorno stava giungendo alla fine. Stavano attraversando una foresta vergine, una distesa aggrovigliata di torreggianti querce, olmi e noci nodosi. I rami alti, contorti si allargavano come braccia di giganti, scheletrici e senza foglie, rivelando il cielo di un azzurro intenso, cristallino, mentre il sole penetrava fra le ombre della foresta con amichevoli chiazze di luce. Tuttavia il sole durava poco in quel luogo. Quello era il regno delle ombre... pervadenti, impenetrabili, animate da una sottile minaccia di pericoli nascosti, di cose invisibili e impercettibili, e di una vita fantasma che si risvegliava soltanto quando la luce se n'era completamente andata e la foresta restava avviluppata dal buio. Quella vita era in agguato, silenziosa, nascosta nel cuore buio di quelle terre, una forza astuta e odiosa che non tollerava l'intrusione di quelle creature nel suo mondo privato e che le avrebbe annientate come il vento estingue l'esile fiamma di una candela. Brin ne avvertiva la presenza, che mormorava nella sua mente, insinuandosi nell'esile velo di fiducia creato dalla compagnia degli altri, ammonendola che, al cadere della notte, doveva essere molto cauta.

Poi il sole cominciò a scendere dietro l'orizzonte e il crepuscolo calò sul-

la terra. La linea scura del Gruppo del Toffer incombeva davanti a loro, un'ombra aspra, frastagliata, e Cogline li guidò attraverso un passo tortuoso che si apriva un varco nella roccia. Camminavano in silenzio, cominciando ad avvertire la stanchezza. Il ronzio degli insetti riempiva l'oscurità e in alto, sopra di loro, invisibili nel groviglio dei grandi alberi, gli uccelli notturni lanciavano striduli richiami. Le montagne e la foresta vergine stringevano la morsa attorno a loro, assediandoli nel passo buio. L'aria, che era stata calda tutto il giorno, si fece rovente, sgradevole, con un odore cattivo, come di rinchiuso. La vita nascosta che aspettava fra le ombre si risvegliò e si alzò per guardarsi intorno...

Improvvisamente, il bosco si aprì davanti a loro, scendendo bruscamente attraverso il crinale in una vasta depressione informe, nascosta da un sudario di nebbia, sulla quale mandavano una luce irreale le stelle e una strana luna gibbosa, di un arancione pallido, sospesa a oriente sull'orlo dell'orizzonte. Cupa e tetra, la conca era una massa nera, informe, silenziosa che sembrava aprirsi nella terra come un canalone senza fondo nel punto in cui le montagne scomparivano, nascoste dalla nebbia.

«La Vecchia Palude» mormorò Kimber.

Brin scrutò la palude in un silenzio circospetto. E sentì che l'altra la guardava.

La mezzanotte venne e passò, e il tempo rallentò finché sembrò fermarsi. Un piacevole alito di vento soffiò sul volto di Brin sporco di polvere e subito svanì. Guardò in su speranzosa, ma non vi fu più nulla. Tornò il caldo, aspro e opprimente. Le sembrava di essere rinchiusa in una fornace, il cui fuoco invisibile prosciugava dai suoi polmoni doloranti persino l'aria indispensabile per sopravvivere. Nella conca, la notte d'autunno non dava alcuna frescura. Gli indumenti di Brin erano fradici di sudore, che le scorreva sul corpo in rivoli fastidiosi, dando al suo viso stanco un lucore grigio-argento. I muscoli le si intorpidivano e rattrappivano per la stanchezza. Anche se cambiava spesso posizione per trovare un po' di sollievo a quel malessere, scoprì presto che non c'era niente da fare, che il dolore era inevitabile. Sciami di moscerini ronzavano tormentosi, attirati dall'umidità del suo corpo, mordendole la faccia e le mani mentre lei li cacciava inutilmente. Tutto intorno a lei, ristagnava un fetore di legno marcio e di acqua stagnante.

Accovacciata fra le ombre di alcuni macigni con Rone, Kimber e Cogline, guardava giù lungo la base delle montagne fin dove l'accampamento degli Gnomi-Ragno si allargava ai bordi della Vecchia Palude: un ammas-

so disordinato di capanne improvvisate e di buche fra il Gruppo del Toffer e l'oscurità della palude. Qualche fuoco sparso bruciava nel mezzo, ma la loro luce tetra, irregolare appena penetrava il buio. Attraverso quel tenue bagliore passavano le sagome curve e contorte degli abitanti dell'accampamento. Gli Gnomi-Ragno, creature strane, gobbe e senza volto, con corpi grotteschi ricoperti di peli grigi, non risentivano del clima mentre strisciavano a quattro zampe sull'erba lunga, avvizzita. Erano raccolti in gruppi numerosi ai bordi della palude, e le fiamme li riparavano dalla nebbia mentre cantavano una nenia lugubre nella notte.

«Invocano i poteri delle tenebre» li aveva informati ore prima Cogline, dopo averli portati in quel nascondiglio. «Sono un popolo tribale, gli Gnomi... e gli Gnomi-Ragno ancor di più. Credono negli Spiriti e nelle creature oscure che giungono dagli altri mondi a ogni cambiamento di stagione. Li invocano per assorbirne la forza, ecco cosa fanno... sperando allo stesso tempo che quella forza non si ritorca contro di loro. Ah! Tutte superstizioni!»

Ma le cose oscure che si aggiravano nelle tenebre erano reali talvolta, aveva aggiunto il vecchio. Nella Vecchia Palude allignavano creature tenebrose e terribili quanto quelle che abitavano le foreste del Wolfsktaag... esseri nati da altri mondi e da magie perdute. Erano chiamati Malebestie. Vivevano fra la nebbia, creature dalle forme e apparenze spaventose che torturavano il corpo e la mente, intrappolando esseri più deboli di loro e prosciugandone la vita. Non erano immaginarie, ammise cupo Cogline. Era dalla loro venuta che gli Gnomi-Ragno cercavano di proteggersi, dato che essi ne erano il pasto preferito.

«Ora che l'autunno sta cedendo il passo all'inverno, gli Gnomi scendono alla palude per supplicare che non si alzi la nebbia.» La voce del vecchio era diventata un sussurro rauco. «Sono convinti che, così facendo, l'inverno verrà e la nebbia resterà bassa. Un popolo superstizioso. Vengono qui a fare questa cerimonia per quasi un mese, accampamenti interi, intere tribù... vere e proprie migrazioni giù dal crinale. Invocano i poteri delle tenebre giorno e notte affinché l'inverno li protegga e tenga lontane le Malebestie.» Aveva sorriso maliziosamente, ammiccando. «Funziona. Le Malebestie possono mangiarseli per un mese di seguito. Abbastanza da tirare avanti tutto l'inverno. Dopo di che non hanno nessun bisogno di salire sulla montagna!»

Cogline sapeva dove trovare gli Gnomi-Ragno. Al calar della notte, il piccolo gruppo si era diretto a nord lungo la base delle montagne finché

aveva avvistato il loro accampamento. Poi, mentre se ne stavano rannicchiati al riparo delle rocce, Kimber Boh aveva spiegato quello che sarebbe accaduto.

«Si saranno portati dietro la tua spada, Rone. Una spada come quella, pescata dalle acque del Chard Rush, sarà considerata un talismano mandato dai poteri delle tenebre. Se la terranno davanti, sperando che li protegga dalle Malebestie. Dobbiamo scoprire dove la tengono e poi portargliela via.»

«Come possiamo riuscirci?» aveva chiesto rapidamente Rone. Durante il viaggio non aveva parlato d'altro. Il fascino emanato dal potere della spada si era nuovamente impadronito di lui.

«La scoverà Baffo» aveva risposto Kimber. «Una volta che avrà fiutato il tuo odore, potrà rintracciare la spada, per quanto bene l'abbiano nascosta. Appena l'avrà trovata, tornerà per guidarci.»

Dopo aver annusato Rone, Baffo era stato mandato via. Era scomparso silenziosamente, dileguandosi quasi di colpo fra le ombre. Da allora i quattro aspettavano il suo ritorno, accovacciati nell'oscurità della conca impregnata di umidità fetida, in ascolto. Era da molto tempo che il gatto delle paludi era andato via.

Brin chiuse gli occhi come per respingere la stanchezza che la pervadeva tutta e tentò di allontanare dalla mente il salmodiare degli Gnomi, una nenia lugubre, monotona, senza pause. Diverse volte, mentre ascoltava, vicino alla nebbia erano esplose delle urla... stridule, rapide, inorridite. Però si erano spente quasi subito. E la nenia continuava, incessante...

Un'ombra mostruosa si staccò dall'oscurità proprio davanti a lei, e Brin saltò in piedi con un piccolo grido.

«Silenzio, ragazza!» fece Cogline, spingendola giù di nuovo e mettendole una mano ossuta sulla bocca. «È solo il gatto!»

Allora la testa massiccia di Baffo si materializzò, gli occhi luminosi che ammiccavano pigri mentre si dirigeva a passo felpato verso Kimber. La ragazza si chinò ad abbracciarlo, accarezzandolo con dolcezza, sussurrandogli all'orecchio. Per diversi minuti gli parlò, mentre il gatto strofinava il muso contro di lei. Infine Kimber si voltò verso di loro, con gli occhi che brillavano di eccitazione.

«Ha trovato la spada, Rone!»

Immediatamente il giovane le fu accanto. «Portami là, Kimber!» supplicò. «Avremo un'arma con cui affrontare gli Spiriti e qualsiasi altra creatura delle tenebre!»

Brin cercò di soffocare l'amarezza che improvvisamente l'assalì. Rone ha già dimenticato che la spada non gli è servita gran che mentre cercava di difendere Allanon, pensò. Era divorato dal bisogno di riaverla.

Cogline li radunò intorno a sé, mentre Kimber mormorava qualcosa a Baffo. Poi cominciarono la discesa verso l'accampamento degli Gnomi. Scivolarono giù dall'altura sulla quale si erano nascosti, tenendosi bassi fra le ombre delle montagne. La luce dei falò lontani li sfiorava appena mentre avanzavano rapidamente. Gli ammonimenti risuonavano in continuazione nella mente inquieta di Brin, sussurrandole che doveva andarsene, che nulla di buono l'aspettava in quella direzione. Troppo tardi, mormorava lei in risposta. Troppo tardi.

L'accampamento si avvicinava. Ora che la luce dei falò si faceva gradualmente più forte, gli Gnomi-Ragno si vedevano più distintamente, forme gibbose che strisciavano intorno a capanne e a buche come gli insetti di cui portavano il nome. Erano creature ripugnanti, tutte peli e occhi acuti da furetto, curve e contorte e sembravano provenire da uno di quegli incubi che si preferisce dimenticare. Scivolavano intorno a dozzine, emergendo dall'oscurità e poi dissolvendosi nelle ombre, ciarlando in un linguaggio che non aveva nulla di umano. Nel frattempo, continuavano a raccogliersi davanti alla barriera di nebbia e a salmodiare in una cadenza atona, tetra.

Il gatto delle paludi e i suoi quattro compagni scivolarono silenziosamente lungo il perimetro dell'accampamento, diretti verso il lato opposto. La nebbia fluttuava accanto a loro in spirali striscianti, staccandosi dalla barriera sospesa, immobile, sopra la distesa vuota della palude. Era umida e appiccicosa, sgradevolmente calda sulla pelle. Brin cercava di allontanarla, con un moto di ripugnanza.

Davanti a loro, Baffo si fermò, e i suoi occhi simili a fanali si voltarono per cercare la padrona. Sudando abbondantemente, Brin si guardò intorno, sforzandosi disperatamente di individuarla. L'oscurità era piena di ombre e di movimenti, calda, e il ronzio degli Gnomi-Ragno che salmodiavano davanti alla palude risuonava ossessionante.

«Dobbiamo entrare nell'accampamento» stava dicendo Kimber, con voce bassa, eccitata.

«E adesso li vedremo saltare!» starnazzò Cogline esultante. «Statevene alla larga quando cominceranno!»

A un ordine della ragazza, Baffo si girò, entrando nell'accampamento degli Gnomi. Sgattaiolando silenzioso attraverso la nebbia, la bestia enorme si diresse verso il gruppo più vicino di capanne e buche. Piegati in due,

Kimber, Cogline e Rone lo seguivano. Brin chiudeva la fila, scrutando ansiosa la notte.

Alla sua sinistra, qualcosa si muoveva ai bordi dei cerchi luminosi dei falò, strisciando attraverso i sassi e scivolando nell'erba alta. Qualche altra cosa ancora apparve alla loro destra, e si dirigeva barcollando nella direzione da cui proveniva la nenia. Il fumo aspro e pungente dei falò che si mescolava alla nebbia irritava gli occhi di Brin.

E improvvisamente non vide più nulla. Si sentì sommergere dalla collera e dalla paura. Si asciugò con le mani gli occhi lacrimanti.

Un grido eruppe improvvisamente nell'oscurità, levandosi sopra il ronzio salmodiante e paralizzando la scena notturna. Davanti a loro correva uno Gnomo-Ragno, cercando freneticamente di sfuggire al gigantesco gatto delle paludi che era apparso improvvisamente sul suo cammino. Baffo balzò avanti con un ruggito, sbattendo per terra come un ramo secco lo Gnomo che si agitava e liberandosi di un'altra mezza dozzina che bloccava la strada. Kimber corse accanto al gatto, una figura esile, veloce nell'oscurità. La seguivano Cogline e Rone, ciascuno dei quali urlava come se avesse perso la testa. Disperatamente, Brin corse dietro a tutti, cercando di non perderli di vista.

Guidata dal gatto delle paludi, la piccola compagnia si lanciò verso il centro stesso dell'accampamento. Gnomi-Ragno volavano loro intorno, ombre contorte, pelose che ciarlavano, ululavano e correvano per mettersi al riparo. Quando passarono vicino a un falò, Cogline rallentò, dandosi da fare con il contenuto di un sacchetto di cuoio che portava appeso alla vita. Tirò fuori una manciata di polvere nera che gettò nelle fiamme. Immediatamente, un'esplosione fece tremare la conca e il fuoco schizzò verso l'alto in una pioggia di scintille e frammenti incendiati di legno. La nenia davanti alla barriera di nebbia si smorzò mentre nell'accampamento le urla degli Gnomi si intensificavano. I quattro passarono correndo davanti a un altro falò, e di nuovo Cogline gettò la polvere nera nelle fiamme. La terra tremò di nuovo sotto i loro piedi, con una vampata luminosa che fece scappar via gli Gnomi in tutte le direzioni.

Davanti a tutti, Baffo balzò attraverso il bagliore come un'ombra enorme, saltando sopra una piattaforma rozzamente costruita che si alzava vicino alla barriera di nebbia. Sotto il suo peso, la piattaforma vacillò e crollò di schianto, e un assortimento di vasi, oggetti di legno scolpiti e armi scintillanti si sparpagliò per terra.

«La spada!» esclamò Rone sopra il baccano degli Gnomi urlanti. Atter-

rando le sagome pelose che cercavano di bloccarlo, si gettò avanti. Un istante dopo era accanto a Baffo, e dai tesori sparpagliati agguantava una sottile spada color ebano. «Leah! Leah!» gridò, brandendo trionfante sopra la testa la Spada di Leah e ricacciando un grappolo di Gnomi che si erano gettati contro di lui.

Tutt'intorno vi fu un susseguirsi di esplosioni man mano che Cogline gettava la polvere nera nei falò. L'intero accampamento fu illuminato da un bagliore giallo che si alzava verso il cielo da una terra annerita, carbonizzata. Ovunque l'erba bruciava. Il fumo e la nebbia si erano addensati, invadendo tutto l'accampamento, inghiottendo ogni cosa. Dimenticata nell'eccitazione della battaglia, Brin correva dietro agli altri restando sempre più indietro. Allontanatisi dalla piattaforma rovesciata, ora stavano tornando verso la montagna. Nella coltre di nebbia e fumo, si intravedevano appena le loro sagome confuse.

«Rone, aspetta!» gridò freneticamente Brin.

Gli Gnomi-Ragno le schizzavano vicino da tutte le parti, stridendo come impazziti. Alcuni allungarono verso di lei gli arti pelosi, e le loro dita contorte le afferrarono il mantello, lacerandolo. Freneticamente, li colpiva alla cieca, liberandosi e continuando a correre per raggiungere gli altri. Ma erano troppi. Ormai erano tutt'intorno a lei, pronti a travolgerla. Disperata, usò la canzone magica; il grido strano, paralizzante, li fece tutti indietreggiare con urla di sgomento.

Poi cadde, finendo a faccia in giù nell'erba alta, e la polvere le entrò negli occhi e nella bocca. Qualcosa di pesante le saltò sopra, una massa di peli e di tendini che le si strinse intorno. In quell'istante perse il controllo di sé, la paura e la ripugnanza la divoravano al punto da ottenebrarle la mente. Si sollevò barcollando sulle mani e sulle ginocchia, ma la cosa invisibile le era ancora avvinghiata. Usò la canzone magica con tutta la furia che riuscì a scatenare. Le scoppiò dalla gola come un'esplosione, e la cosa semplicemente volò via, dilaniata dalla forza della magia.

Allora Brin si voltò e vide quello che aveva fatto. Uno Gnomo-Ragno giaceva spezzato e senza vita sulle rocce dietro di lei, stranamente piccolo e fragile nella morte. Fissò quel corpo contorto e, per un solo breve istante, provò uno strano, spaventoso senso di esultanza.

Poi cacciò via quella sensazione. Senza voce, inorridita, si voltò e corse alla cieca nel fumo, avendo ormai perso ogni senso dell'orientamento.

«Rone!» gridò.

Fuggì nella barriera di nebbia che si alzava davanti lei e scomparve.

XXXVI

Era come se il mondo fosse scomparso.

C'era soltanto la nebbia. La luna, le stelle e il cielo erano svaniti. Gli alberi della foresta, le vette delle montagne, i crinali, le valli, le rocce e i fiumi, tutto si era dileguato. Persino la terra sulla quale correva era una cosa vaga e informe, e l'erba non era che una parte della nebbia grigia in movimento. Era sola nello spazio vasto, vuoto, in cui era fuggita.

Barcollando si fermò, stanca, stringendosi le braccia intorno al corpo, sentendo il proprio respiro aspro, irregolare. Rimase a lungo immobile nella nebbia, vagamente consapevole persino ora che, fuggendo dalla conca, aveva sbagliato direzione ed era finita nella Vecchia Palude. I suoi pensieri si sparpagliarono come foglie al vento, e anche se cercava freneticamente di aggrapparvisi, di trattenerli e riordinarli, le sfuggivano immediatamente. Una sola immagine le appariva chiara davanti agli occhi: uno Gnomo-Ragno, contorto, dilaniato, senza vita.

Chiuse gli occhi per difendersi dalla luce e le sue mani si contrassero per la collera. Aveva fatto quello che aveva promesso di non fare mai. Aveva spezzato un'altra vita, distruggendola in un accesso di paura e furia, e usando la canzone magica. Allanon l'aveva messa in guardia. Gli sembrava di sentirlo sussurrare: "Fanciulla, la canzone magica è un potere quale non ho mai visto prima. La magia può dare la vita, ma può anche toglierla".

"Ma io non la userei mai..."

"La magia ci usa tutti, figlia delle tenebre... anche te!"

Erano le parole dello Spettro del Lago e non quelle di Allanon che ora la irridevano, e le allontanò dalla mente.

Si raddrizzò. In realtà, nel profondo del suo essere, aveva sentito che un giorno, forse, si sarebbe ritrovata costretta a fare della canzone magica l'uso dal quale Allanon l'aveva messa in guardia. Aveva riconosciuto quella possibilità dal momento in cui le aveva rivelato la forza del suo potere con la semplice dimostrazione degli alberi avvinghiati nelle foreste delle Montagne di Runne. La morte dello Gnomo-Ragno non le giungeva come una rivelazione sconvolgente, inaspettata.

Quello che la inorridiva era che una parte di lei aveva goduto di quello che aveva fatto, aveva veramente trovato piacere nell'uccidere.

Sentì un nodo alla gola. Ricordò l'improvviso, furtivo senso di esultanza che aveva provato nel vedere il corpo dilaniato dello Gnomo, sapendo che

era stata la canzone magica a distruggerlo. Per quell'unico istante, aveva immensamente goduto del potere della magia.

In che razza di mostro si era trasformata?

Aprì di scatto gli occhi. Non dipendeva da lei. Lo Spettro del Lago aveva ragione. Tu non usi la magia... è la magia che usa te. È la magia che fa di te quello che vuole. Lei non poteva completamente controllarla. Lo aveva scoperto durante quell'episodio all'emporio Rooker Line con quel branco di furfanti, e da allora si era ripromessa di non cadere mai più in errore. Ma quando gli Gnomi-Ragno l'avevano assalita mentre fuggiva attraverso il loro accampamento, quel controllo che aveva creduto di poter esercitare si era rapidamente dissolto sotto l'impatto delle sue emozioni, e la confusione e l'emergenza del momento. Aveva usato la magia senza alcun reale contributo della mente, ma aveva semplicemente reagito, brandendo quel potere come Rone brandiva la sua spada, un'arma terribile, distruttiva.

E ne aveva goduto.

Le spuntarono le lacrime agli occhi. Certo, quel piacere era stato momentaneo e permeato di sensi di colpa e l'orrore che aveva provato avrebbe impedito che si ripetesse. Ma non poteva eludere la verità. La magia si era rivelata pericolosamente imprevedibile. Aveva influito sul suo comportamento in un modo che non aveva creduto possibile. Perciò era una minaccia non solo per lei, ma per tutti quelli che le stavano vicini, e doveva stare bene in guardia.

Sapeva che non poteva interrompere il suo viaggio verso il Maelmord. Allanon le aveva affidato un compito e lei sapeva che, nonostante tutto quello che le era accaduto e che le sconsigliava di proseguirlo, doveva portare a termine la sua missione. Lo credeva persino ora. Ma anche se era legata da quell'obbligo, poteva ancora scegliere il suo codice di comportamento. Secondo Allanon, la canzone magica doveva servire a un solo scopo... a consentirle di entrare nella fossa. Doveva perciò trovare il modo di tenere imbrigliata la magia finché fosse giunto il momento di evocarla per quell'unico scopo. Soltanto allora avrebbe corso il rischio di usarla. Presa questa decisione, si asciugò di nuovo le lacrime. Avrebbe tenuto fede alla sua promessa. La magia non l'avrebbe mai più usata.

Si raddrizzò. Ora doveva trovare il modo di tornare dagli altri. Riprese ad avanzare, barcollando, annaspando nell'oscurità, non sapendo quale direzione prendere. Spirali di nebbia le scivolavano accanto, e nel loro movimento vorticoso fu sorpresa di scoprire delle immagini. Le si affollavano intorno, sospese fra la nebbia e la sua mente. Le immagini cominciarono

ad assumere le forme e il volto di ricordi riemersi dalla sua infanzia. Sua madre e suo padre le passarono davanti, più grandi nel ricordo di quanto lo fossero nella realtà, emananti calore e sicurezza, figure gentili che proteggevano e amavano. C'era anche Jair. Le ombre scivolavano nella strana penombra vuota, spettri del passato. Allanon poteva essere una di quelle ombre, ritornato fra i vivi dall'oltretomba. Sì guardò intorno, quasi sperando...

E improvvisamente, apparve. Sconvolta, lo vide emergere dalla nebbia come l'ombra che ormai era, a pochi metri di distanza, circondato da un alone grigio, turbinando come il Perno dell'Ade risvegliato dal suo sonno.

«Allanon?» sussurrò.

Eppure esitava. Sembrava la sagoma di Allanon, ma era la nebbia... solo la nebbia.

L'ombra che era Allanon scivolò di nuovo nell'oscurità... dissolta, come se non fosse mai esistita. Dissolta...

Eppure qualcosa c'era. Non Allanon, ma qualcos'altro.

Rapidamente si guardò intorno, cercando quella cosa, avvertendo oscuramente che era là fuori, che la guardava. Nuovamente vide danzare, davanti ai suoi occhi, delle immagini, nate dalle spirali di nebbia, riflessi della sua memoria. La nebbia le rendeva vive, una magia che mandava in trance, stordiva. Rimase come paralizzata nella loro scia, e si chiese per un attimo se stava davvero impazzendo. Quelle sue fantasie erano certo sintomi di follia, eppure si sentiva così lucida, sicura. Era la nebbia che cercava di sedurla, molestandola con i suoi fantasmi, giocando con i suoi ricordi come se le appartenessero. Era la nebbia... o qualcosa entro la nebbia?

Una Malabestia! La parola le sussurrò da qualche recesso della sua coscienza. Cogline li aveva messi in guardia da quelle creature mentre se ne stavano accovacciati fra le rocce della montagna che dava sull'accampamento degli Gnomi-Ragno. Sparse per tutta la Vecchia Palude, si avventavano su esseri più deboli di loro, intrappolandoli, prosciugandoli della vita.

Brin si raddrizzò, esitando, poi lentamente cominciò ad avanzare. Qualcosa le si muoveva accanto nella nebbia... un'ombra vaga, informe. Una Malabestia. Affrettò il passo, avanzando alla cieca. Si era irrimediabilmente persa, ma non poteva restare dov'era. Doveva continuare a muoversi. Pensò a quelli che l'avevano lasciata sola. L'avrebbero cercata? Sarebbero riusciti a trovarla in quella muraglia di nebbia? Scosse la testa, dubbiosa. Non poteva farci alcun conto. Doveva arrangiarsi da sola. In qualche pun-

to, davanti a lei, la barriera impalpabile si sarebbe dissolta e la palude sarebbe terminata. Doveva semplicemente continuare a camminare finché ne fosse emersa, liberandosi da quella nebbia che la intorpidiva.

Ma se non vi fosse riuscita?

I suoi ricordi ripresero vita fra le spirali che le turbinavano intorno, seducenti e moleste. Camminò più in fretta, ignorandole, rendendosi conto che da qualche parte, appena oltre il suo campo visivo, l'ombra avanzava di pari passo. Un brivido gelido si impadronì di lei.

Cercò di immaginarsi la cosa che la seguiva. Che tipo di creatura era una Malabestia? Si era presentata a lei sotto la forma di Allanon... o era stato semplicemente un inganno della nebbia e della sua immaginazione? Scosse la testa, confusa, impotente.

Qualcosa di piccolo e umido balzò via da sotto i suoi piedi, dissolvendosi nell'oscurità. Lei si voltò, scendendo lungo un ampio pendio fino a una vasta conca acquitrinosa. Il fango e l'acqua stagnante le risucchiavano gli stivali, e steli d'erba rigidi e freddi le schiaffeggiavano le gambe, avvinghiandosi. Rallentò, quando il terreno cominciò a cedere sotto di lei, dandole una sensazione sgradevole, e ritornò verso il bordo. In fondo a quella conca c'erano le sabbie mobili, che l'avrebbero fatta sprofondare e l'avrebbero inghiottita. Doveva starne alla larga e rimanere sulla terra dura, asciutta. La nebbia densa le turbinava tutt'attorno, oscurando ogni cosa e impedendole di vedere dove andava. Non aveva ancora ricuperato il senso dell'orientamento. Per quello che ne sapeva lei, stava muovendosi in cerchio.

Si trascinava avanti. Le spirali impalpabili di nebbia della Vecchia Palude turbinavano sempre più dense nella notte profonda, e attraverso di loro si muovevano delle ombre... Malebestie. Oramai erano diverse a seguirla. Brin le scrutava, seguendo i loro movimenti velocissimi, guizzanti, mentre nuotavano come pesci nell'acqua del crepuscolo. Accelerò il passo con determinazione, scivolando attraverso l'erba della palude, tenendosi lontana dall'acquitrino. Continuavano a venirle dietro, ma non l'avrebbero avuta, si ripromise silenziosamente. Il suo destino l'aspettava altrove.

Ora si mise a correre, e il ritmo del suo cuore e del suo sangue le martellava sordo nelle orecchie. La sorreggevano collera, paura e determinazione, fuse come una cosa sola. Si ritrovò davanti a un leggero pendio, e si arrampicò fino al centro di una piccola altura ricoperta di erba lunga e cespugli. Rallentò e si guardò intorno, incredula.

Le ombre le erano tutte intorno.

Poi una figura alta e magra emerse dalla nebbia davanti a lei, avvolta in un mantello e con un'enorme spada sul dorso. Brin si irrigidì, sorpresa. Era Rone! Sollevò le braccia dal mantello, protendendosi verso di lei, facendole cenno di avvicinarsi. Brin mosse prontamente verso il giovane, tendendogli anche lei le braccia.

E poi qualcosa la fermò.

Sbatté le palpebre. Rone? No!

Un velo rosso le cadde sugli occhi, e la collera la sommerse mentre riconosceva l'inganno. Non era Rone Leah, ma la Malabestia che le dava la caccia.

Si diresse verso di lei, un'apparizione fluida, tremolante. Il mantello e la spada caddero, frammenti della nebbia attraverso la quale avanzava. Nulla era rimasto del giovane, solo un'ombra enorme, che mutava in continuazione. Rapidamente si ricompose, un corpo massiccio accovacciato su tozze zampe posteriori munite di artigli, grandi avambracci deformi irti di peli, e una testa grinzosa e contorta con mandibole che si spalancarono rivelando i denti bianchi.

Si alzò nella nebbia, alta il doppio di Brin, immersa nella opalescenza della palude. Silenziosamente chinò la testa e fece per azzannarla, una massa di peli e scaglie, muscoli, ossa, aculei, denti, con occhi piccoli come fessure. Era una cosa nata dai più orrendi incubi, che Brin avrebbe potuto sognare nella morsa della sua disperazione.

Era reale? Oppure era nata dalla nebbia e dai vaneggiamenti della sua immaginazione?

Non faceva alcuna differenza. Dimenticando il giuramento fatto pochi minuti prima, usò la canzone magica. Indurita dalla determinazione, fuori di sé per quello che aveva visto, la evocò. Non doveva morire qui nella Vecchia Palude dilaniata da quel mostro. Per quest'unica volta ancora avrebbe usato la canzone magica... su una cosa la cui distruzione non contava nulla.

Cantò, e la canzone magica le morì in gola.

Ora suo padre stava davanti a lei.

La Malabestia ciondolò verso di lei, mentre la sua forma si spostava e cambiava nella nebbia, le mascelle che sbavavano di piacere pregustando come la vita della fanciulla avrebbe saziato la sua fame. Brin indietreggiò, barcollando, vedendo ora il volto bruno e dolce di sua madre. Gridò disperata, un grido selvaggio, angosciato, che sembrò restare imprigionato nel silenzio della sua mente.

Le rispose un altro grido, qualcuno che la chiamava. Brin! La confusione la sommerse; il grido sembrava reale, ma chi...?

«Brin!»

Il mostro incombeva su di lei, e ne sentiva il fetore malvagio. Ma la canzone magica le era rimasta in gola, soffocata dall'immagine del suo potere che devastava la forma esile di sua madre, lasciandola spezzata, senza vita.

«Brin!»

Poi un ruggito spaventoso infranse la quiete della notte. Un'ombra morbida e liscia volò fuori dalla nebbia, e la mole di un gatto delle paludi si abbatté sulla Malabestia, ricacciandola lontano da Brin. Il gatto furioso affondò denti e artigli nella mostruosa apparizione e tutti e due ruzzolarono giù per l'erba alta.

«Brin! Dove sei?»

Lei indietreggiò, barcollando, riuscendo appena a sentire le voci fra i rumori della battaglia. Freneticamente, rispose. Un attimo dopo apparve Kimber, che correva attraverso la nebbia, i lunghi capelli svolazzanti. La seguiva Cogline, urlando come un pazzo, il corpo esile, curvo, che cercava di tenere il passo con la nipote.

Baffo e la Malabestia si alzarono dall'erba, gettandosi uno addosso all'altro, facendo delle finte. Il gatto delle paludi era il più forte; anche se la creatura della nebbia cercava di scappare, lui le bloccava continuamente ogni possibilità di fuga. Ma ora altre ombre si stavano radunando nell'oscurità, immense e informi, stringendo il cerchio intorno a loro. Troppe!

«Leah! Leah!»

E allora apparve Rone, il corpo sottile che correva attraverso la folla di ombre, brandendo la spada. Un'incandescenza verde, irreale turbinava intorno alla lama nera. La Malabestia, messa alle strette da Baffo, si voltò istantaneamente, avvertendo il pericolo più grave della spada magica. Allontanandosi bruscamente dal gatto delle paludi, il mostro si avventò su Rone. Ma il Principe di Leah era pronto. Descrivendo un arco, la sua spada affondò attraverso la nebbia, nel mostro. Un fuoco verde avvampò nella notte, e la creatura esplose in una pioggia di fiamme.

Poi la luce svanì, e ritornarono la notte e la nebbia. Le ombre che si erano raccolte nell'oscurità si dissolsero nel vuoto.

Il giovane si voltò, lasciando cadere la spada. Corse da Brin, affranto.

«Perdonami, perdonami» sussurrava. «La magia...» Scosse la testa disperato. «Quando ho ritrovato la spada, quando l'ho toccata... non ho pensato ad altro, come se fossi impazzito. L'ho presa e mi sono messo a corre-

re, dimenticando tutto... persino te. È stata la magia, Brin...»

La sua voce si spezzò e lei annuì, la testa sul petto di lui, stringendolo a sé. «Lo so.»

«Non ti lascerò mai più» promise. «Mai più.»

«So anche questo» rispose Brin a voce bassa.

Ma non gli disse che lei aveva deciso di lasciarlo.

XXXVII

Il terzo giorno dopo la fuga dalla prigione di Dun Fee Aran, Jair e la piccola compagnia partita da Culhaven raggiunsero la torreggiante catena montuosa del Corvo. Non potendo usare, per timore di essere visti, le strade che correvano lungo le rive del Fiume Argento nel suo percorso tortuoso verso sud lontano dalle montagne, furono costretti ad attraversare le profonde foreste in alto, avanzando lentamente attraverso la boscaglia aggrovigliata. Il secondo giorno, finalmente, la pioggia cessò: a metà mattina si era ridotta a un gocciolio, e a mezzogiorno si era trasformata in bruma. Man mano che il cielo schiariva, l'aria si faceva più calda, e le nuvole presero a veleggiare verso est. Quando il buio scese sulla terra, la luna e le stelle erano visibili attraverso gli alberi. Anche quando smise di piovere, avanzarono lentamente, perché la terra satura non poteva assorbire tutta l'acqua che si era raccolta in superficie, e il terreno era fangoso e scivoloso. Concedendosi soltanto brevi pause per riposare e mangiare, la compagnia fece del suo meglio per ignorare i disagi del viaggio e proseguì risolutamente.

Il terzo giorno apparve il sole, caldo e luminoso, filtrando amichevole attraverso le ombre della foresta, restituendo frammenti di colore alla terra fradicia. La muraglia scura delle Montagne del Corvo apparve, nuda roccia che si innalzava sopra le sommità degli alberi. Per tutto il mattino avanzarono faticosamente in quella direzione; a metà pomeriggio avevano raggiunto i pendii più bassi e stavano cominciando a salire, quando Slanter diede l'alt.

«Abbiamo un problema» annunciò sbrigativo. «Se cerchiamo di attraversare queste montagne, impiegheremo dei giorni, delle settimane forse. Altrimenti, non ci resta che risalire il Fiume Argento fino alla Sorgente del Cielo. È una possibilità, e ci richiederà molta prudenza... ma prima o poi dovremo passare proprio sotto Graymark. E sicuramente gli Spiriti ci vedranno arrivare.»

Foraker aggrottò la fronte. «Ci deve essere un modo per girargli attorno.»

«Non c'è» ringhiò Slanter. «Altrimenti io lo saprei.»

«Non possiamo seguire il fiume finché arriviamo vicini a Graymark e poi attraversare le montagne?» chiese Helt, mettendosi a sedere su un macigno. «Non possiamo arrivarci da un'altra direzione?»

Lo Gnomo scosse la testa. «Non da dove siamo. Graymark si trova su una piattaforma rocciosa che domina tutta la terra circostante... le Montagne del Corvo, il Fiume Argento, tutto. La roccia è nuda e senza il minimo riparo.» Diede un'occhiata a Stige, che se ne stava seduto in un angolo, con aria torva. «Ecco perché piace tanto alle lucertole come quella. Niente vi si potrebbe mai arrampicare sopra.»

«Allora dovremo andarci di notte» disse a bassa voce Garet Jax.

Slanter scosse di nuovo la testa. «Se ci provassi, ti romperesti il collo. Le montagne sono scoscese e i sentieri sono stretti e ben sorvegliati. Non ce la faresti mai.»

Ci fu un lungo silenzio. «Bene, allora cosa proponi?» chiese infine Foraker.

Slanter si strinse nelle spalle. «Non propongo niente. Io vi ho portati fin qui; il resto dipende da voi. Forse il ragazzo può di nuovo nascondervi con la sua magia.» Guardò Jair inarcando le sopracciglia. «Che ne dici... puoi cantare per metà della notte?»

Jair avvampò. «Ci deve pur essere un modo per passare senza farsi vedere dalle guardie, Slanter!»

«Oh, per me non è un problema» fece lo Gnomo, aspirando rumorosamente col naso. «Ma voialtri potreste avere qualche guaio.»

«Helt vede anche di notte...» cominciò pensieroso Foraker.

Ma Garet Jax lo interruppe, indicando Stige. «Che cosa proponi tu, Mwellret? Questa è casa tua. Cosa faresti tu?»

Stige socchiuse gli occhi dalle spesse palpebre. «Arrangiatevi, piccola gente. Chiedete aiuto a qualcun altro. Lasssciatemi in pace!»

Garet Jax lo scrutò un attimo, poi si diresse verso di lui senza parlare, gli occhi grigi così freddi che involontariamente Jair indietreggiò. Alzò una mano e la posò sulla sagoma ammantata del Mwellret.

«Vuoi forse dire che tu non ci sei più di alcuna utilità?» mormorò.

Allora il Mwellret sembrò rimpicciolirsi entro il mantello, e i suoi occhi socchiusi scintillarono di odio. Ma non aveva alcun potere su Garet Jax. Il Maestro d'Armi rimase dov'era, in attesa.

Poi un basso sibilo sfuggì dalla bocca della lucertola, e la sua lingua biforcuta scivolò fuori lentamente. «Vi aiuterò ssse mi ridarete la libertà» sussurrò. «Vi porterò dove nessssuno potrà vedervi.»

Ci fu un lungo silenzio mentre i membri della piccola compagnia si scambiavano occhiate sospettose. «Non fidarti di lui» disse subito Slanter.

«Lo ssstupido piccolo Gnomo non può più aiutarvi, ora» fece Stige, beffardo. «Avete bisogno del mio aiuto, piccoli amici. Io conosssco una via dalla quale nesssun altro può passsare.»

«Che via conosci?» chiese Garet Jax, sempre a bassa voce.

Ma il Mwellret scosse ostinatamente la testa. «Promettete prima di liberarmi, piccola gente. Promettete.»

Il volto scarno del Maestro d'Armi era impenetrabile. «Se riesci a farci entrare a Graymark, sarai libero.»

La faccia di Slanter si raggrinzì tutta per la disapprovazione, e sputò per terra. Vicino agli altri membri della compagnia, Jair aspettava che Stige si spiegasse meglio. Ma il Mwellret sembrava pensieroso.

«Hai la nostra parola» interloquì Foraker, leggermente spazientito. «Ora spiegaci da che parte dobbiamo andare.»

Stige sorrise, un sorriso maligno, sgradevole che sembrava quasi una smorfia. «Porterò la piccola gente attraverso le Caverne della Notte!»

«Cosa hai detto, schifoso...!» esplose Slanter, furibondo, e si lanciò contro il Mwellret. Helt lo afferrò per la vita e lo tirò indietro, mentre lo Gnomo urlava e si dibatteva come se fosse diventato matto. Mentre i membri della compagnia si affollavano intorno a Slanter per trattenerlo, Stige uscì in una risata che era un sibilo sommesso.

«Che cosa c'è, Gnomo?» domandò perentorio Garet Jax, stringendolo per un braccio. «Che ne sai di quelle caverne?»

Con uno strattone, Slanter si liberò dal Maestro d'Armi, anche se Helt lo teneva ancora stretto. «Le Caverne della Notte, Garet Jax!» ringhiò lo Gnomo. «Trappole di morte per gli Gnomi della montagna da quando caddero sotto il dominio delle lucertole! Migliaia dei miei furono mandati lì dentro, e si persero per sempre! Ora questo... mostro vuole fare la stessa cosa con noi!»

Garet Jax si voltò rapidamente verso Stige. Come per magia, il lungo coltello apparve nella sua mano. «Sta' attento a quello che dici, questa volta, Mwellret» gli consigliò con voce fredda, minacciosa.

Ma Stige non sembrava affatto turbato. «Il piccolo Gnomo mente. Le Caverne sono passssaggi che conducono a Graymark. Portano sssotto le

montagne, lontano dagli Ssspiriti. Nesssuno può vedere.»

«C'è davvero un passaggio là dentro?» chiese Foraker a Slanter.

Improvvisamente lo Gnomo si immobilizzò, diventando quasi rigido nella stretta salda di Helt. «Anche se c'è, non importa. Nessun essere vivente può inoltrarsi nelle Caverne. Chilometri e chilometri di tunnel scavati dentro le Montagne del Corvo, buie come la notte e piene di Prock! Avete mai sentito parlare dei Prock? Sono cose viventi, nate da una magia più antica della terra... magia del vecchio mondo, dicono. Bocche viventi di roccia, per tutte le Caverne. Dovunque si vada, sul fondo vi sono i Prock. Basta un passo falso, e si aprono, ti ingoiano, si chiudono su di te, ti riducono in pol...» Tremava per la collera. «In quel modo le lucertole si liberarono degli Gnomi delle montagne... spingendoli nelle Caverne!»

«Però è vero che offrono un passaggio» osservò Garet Jax, trasformando la domanda di Foraker in una constatazione.

«Un passaggio che non possiamo utilizzare!» esplose di nuovo Slanter. «Non ci si vede niente! Basterà fare una dozzina di passi e i Prock ci finiranno!»

«Non con me!» lo interruppe Stige sibilando. «Io conosssco il sssegreto delle Caverne della Notte! La piccola gente non può passssare, ma la mia sssa come fare. I Prock non potranno farci niente!»

Ora erano tutti immobili. Garet Jax si rimise di nuovo davanti al Mwellret. «Le Caverne della Notte sono sotto le Montagne del Corvo e portano a Graymark... al riparo dagli Spiriti? E tu puoi guidarci là sotto?»

«Sssì, piccoli amici» raspò piano Stige. «Vi guiderò là sssotto.»

Garet Jax si girò verso gli altri. Per un attimo nessuno parlò. Poi Helt fece un rapido cenno del capo. «Siamo soltanto in sei. Se vogliamo avere qualche possibilità di successo, dobbiamo raggiungere la fortezza senza essere visti.»

Anche Foraker ed Edain Elessedil annuirono. Jair guardò Slanter. «Siete tutti pazzi!» esclamò lo Gnomo, esasperato. «Ciechi, stupidi pazzi! Non ci si può fidare delle lucertole!»

Ci fu un silenzio imbarazzato. «Non sei obbligato a continuare il viaggio, se non te la senti, Slanter» gli disse Jair.

Lo Gnomo si irrigidì. «Sono in grado di badare a me stesso, ragazzo!»

«Lo so. Ho soltanto pensato che...»

«Bene, tieni per te i tuoi pensieri!» lo interruppe l'altro. «Quanto a non continuare il viaggio, faresti bene a seguire tu stesso quel consiglio. Ma non lo farai, ne sono certo. Così ci comporteremo tutti da idioti.» Lanciò

un'occhiata torva a Stige. «Ma questo idiota terrà gli occhi bene aperti, e se succede qualcosa, farò in modo che la lucertola non sopravviva!»

Garet Jax si rivolse di nuovo a Stige. «Allora ci porterai là sotto, Mwellret. Ricorda bene una cosa... sarà come ha detto lo Gnomo. Quello che accadrà a noi, accadrà anche a te. Non farci degli scherzi. Se ci provi...»

Stige rispose prontamente con un sorriso freddo. «Non vi farò degli ssscherzi, piccoli amici.»

Aspettarono che calasse la notte prima di riprendere il viaggio, poi scesero dalle rupi sopra il Fiume Argento e voltarono a nord, entrando fra le montagne. La luce della luna gibbosa e delle stelle illuminava la massa cupa delle Montagne del Corvo che si ergevano sopra di loro, grandi vette nude che torreggiavano contro il blu profondo del cielo. Un sentiero sconnesso correva parallelo alla riva del fiume attraverso alberi sparsi e la boscaglia, e lo seguirono finché la foresta scomparve.

Camminarono tutta la notte, Helt e Slanter in testa, seguiti dagli altri, in un silenzio prudente. Le vette scure si avvicinavano sempre più, circondandoli. Tranne che per il fluire costante del fiume, c'era un silenzio strano fra quelle montagne; un silenzio profondo e pervadente avviluppava quella roccia nuda come se Madre Natura cullasse un bambino addormentato. Man mano che le ore passavano, quel silenzio innervosiva sempre più Jair, che guardava intimorito le massicce pareti rocciose, scrutando nell'ombra, sul chi vive, cercando qualcosa che non vedeva, ma di cui avvertiva la presenza. Non si imbatterono in nessun essere vivente quella notte, tranne i grandi uccelli delle rupi che ruotavano silenziosamente in cielo sulle loro piste notturne di caccia, eppure Jair sentiva che non erano soli.

In parte quella sensazione era originata, lo sapeva, dalla continua presenza di Stige. Mentre si trascinava avanti, vedeva la figura nera del Mwellret immediatamente davanti a sé. Sentiva che gli occhi verdi della creatura si spostavano in continuazione, cercandolo, osservandolo, in attesa. Come Slanter, non si fidava del Mwellret. Qualsiasi promessa avesse fatto, Jair era sicuro che dietro di essa si nascondeva la spietata determinazione di impadronirsi della magia elfa. Qualsiasi cosa accadesse, la creatura intendeva avere quel potere. Quella certezza era terrificante. I giorni che aveva trascorso rinchiuso nella prigione di Dun Fee Aran lo ossessionavano come un incubo così terribile che nulla sarebbe mai riuscito a cancellarlo completamente. Stige ne era il responsabile, e Stige avrebbe ridato vita a quell'incubo. Anche se apparentemente si era liberato del Mwellret, Jair

non poteva completamente scuotersi di dosso la sensazione che, in qualche modo insidioso, la creatura non aveva ancora del tutto perso il controllo su di lui.

Man mano che si avvicinavano le prime ore del mattino e la stanchezza annebbiava i suoi dubbi e le sue paure, Jair si ritrovò a pensare a Brin. Rivedeva nella sua mente il viso della sorella come gli era apparso recentemente nella sfera di cristallo... la prima volta disfatto come se provasse qualche indicibile dolore, la seconda volta terrorizzato mentre guardava l'immagine contorta di se stessa in quella apparizione. L'aveva appena intravista in quei brevi attimi, e non era apparso alcun indizio di quello che era accaduto. E molte cose erano accadute a sua sorella, lo sentiva... alcune delle quali spaventose. Sentì un gran senso di vuoto mentre pensava a lei, lontana ormai da tanto tempo dalla Valle e da lui, per un'impresa a causa della quale - aveva detto il Re del Fiume Argento - si sarebbe perduta. Era strano, ma in un certo senso, lei era già perduta per lui, poiché la distanza e il tempo che li separavano erano stranamente dilatati dagli eventi susseguitisi dall'ultima volta che l'aveva vista. Tante cose erano accadute e lui era così lontano da quello che era stato.

Il senso di vuoto si fece improvvisamente doloroso. E se il Re del Fiume Argento lo avesse sopravvalutato? E se avesse fallito, perdendo per sempre Brin? E se fosse arrivato da lei troppo tardi? Si morse il labbro come per allontanare quei pensieri, giurando solennemente che non sarebbe accaduto. Legami profondi lo univano a lei, il rapporto fra sorella e fratello... legami familiari, una vita vissuta insieme, conoscenze condivise, comprensioni, affetto e soprattutto il legame dell'amore.

Continuarono a marciare nell'oscurità del primo mattino. Alle prime luci dell'alba, Stige fece arrampicare la compagnia sulle rocce. Allontanandosi dal Fiume Argento, che ribolliva cupo e pigro nel suo corso, si inoltrarono fra le rupi. Alberi e cespugli scomparvero e la roccia nuda si estese in tutte le direzioni. Il sole spuntò a est sopra la montagna, di un oro luminoso, accecante che divampò come fuoco tra le fenditure e i crepacci della roccia. Salirono verso quel fuoco finché, improvvisamente, la loro ascesa li portò nell'ombra scura di una rupe e si trovarono davanti all'ingresso di un'enorme caverna.

«Le Caverne della Notte!» raspò piano Stige.

La caverna si spalancava davanti alla piccola compagnia come una bocca aperta, con denti formati da spuntoni di roccia frastagliati e contorti. Il vento soffiava dall'alto, e sembrava quasi che fischiasse verso di loro u-

scendo dalle Caverne. Pezzi di legno biancastro, opaco erano sparsi davanti all'ingresso, consunti dagli anni e dagli elementi. Jair guardò meglio e si sentì raggelare. I pezzi di legno erano ossa, scheggiate, spezzate, sbiancate.

Garet Jax si mise davanti a Stige. «Come potremo vedere qua dentro, Mwellret? Hai delle torce?»

Stige uscì in una risatina bassa e maligna. «Le torce non bruciano nella Caverna, piccoli amici. Occorre la magia!»

Il Maestro d'Armi diede un'altra breve occhiata all'ingresso. «E tu hai questa magia?»

«Sssì, certo» rispose l'altro, incrociando le braccia sotto il mantello, mentre il suo corpo si dilatava leggermente. «Ho la Ssscia di Fuoco! È qua dentro!»

«Quanto tempo ci vorrà?» chiese Foraker, innervosito. I Nani non sopportavano i luoghi chiusi, e lui era particolarmente riluttante ad avventurarsi in questo.

«Passsseremo rapidamente attraverssso le Caverne, piccoli amici» li rassicurò un po' troppo prontamente Stige. «Basssteranno tre ore. Graymark ci assspetta.»

I membri della piccola compagnia si scambiarono delle occhiate perplesse e poi guardarono di nuovo l'ingresso della caverna. «Ve lo ripeto, non potete fidarvi di lui!» li ammonì di nuovo Slanter.

Garet Jax tirò fuori una lunga corda, ne legò un'estremità intorno alla propria vita e l'altra intorno a Stige. Dopo aver ben controllato i nodi, tirò fuori il lungo coltello. «Ti starò più vicino della tua stessa ombra, Mwellret. Ricordatelo. Ora portaci lì dentro e mostraci la tua magia.» Stige fece per voltarsi, ma il Maestro d'Armi gli diede uno strattone. «Non andare troppo in fretta. Prima vogliamo vedere cosa sai fare.»

Il Mwellret fece una smorfia. «Vi farò vedere, piccoli amici. Venite.»

Si avviò ciondolando verso la mostruosa entrata buia, Garet Jax un passo dietro di lui, legati dalla corda intorno alla vita come una persona sola. Slanter si affrettò a seguirli. Dopo un attimo di esitazione, anche gli altri lo imitarono. La luce del sole si allontanò e le ombre si addensarono intorno a loro mentre varcavano quelle fauci di pietra inoltrandosi nell'oscurità. Per qualche momento ancora, la debole luce dell'alba li aiutò, delineando le forme delle pareti, del terreno, delle stalattiti frastagliate e dei sassi ammucchiati. Poi rapidamente anche il più tenue lembo di luce si dissolse, e il buio li ingoiò.

Ora erano praticamente ciechi, i loro passi esitarono e infine si fermaro-

no bruscamente, mentre il grattare degli stivali di cuoio sulla roccia mandava un'eco aspra nel silenzio della caverna. Rimasero tutti raggruppati ad ascoltare l'eco che si smorzava. Poi, da qualche punto dell'oscurità profonda davanti a loro, giunse il gocciolio dell'acqua. E da ancora più lontano giunse il rumore sgradevole della roccia che strideva contro la roccia.

«Vedete, piccoli amici» raspò improvvisamente Stige. «È tutto buio nelle Caverne!»

Jair si guardò intorno a disagio, senza vedere quasi niente. Il volto di Edain Elessedil, accanto a lui, era una debole ombra. C'era una strana umidità nell'aria, un'umidità vischiosa quasi palpabile, che fluttuava, anche se non c'era un alito di vento, e sembrava avvolgerli come una spirale. Dava una sensazione sgradevole e puzzava di putridume. Il ragazzo arricciò il naso, disgustato, rendendosi conto all'improvviso che era lo stesso odore ristagnante nella cella di Stige a Capaal.

«Ora invoco la Ssscia di Fuoco!» sibilò il Mwellret, facendo sobbalzare Jair. «Assscoltate! Chiamo la luce!»

Gridò, una specie di fischio sordo, cupo che faceva pensare a ossa torturate, maciullate. Il fischio risuonò nel buio, affondando nelle caverne, mandando un'eco lunga, lugubre. Il Mwellret lo ripeté. Jair rabbrividì. L'idea di avventurarsi lì dentro gli piaceva sempre meno.

Poi, bruscamente, la Scia di Fuoco venne. Volò verso di loro attraverso l'oscurità come una massa di polvere luminosa, frammenti di fuoco iridescente che turbinavano e veleggiavano su un vento inesistente. Sparse nell'oscurità mentre schizzavano verso di loro, si raccolsero istantaneamente davanti alle mani protese del Mwellret, minuscole particelle turbinanti in una sfera compatta di luce, che diffondeva un bagliore giallo, dissipando le ombre. Esterrefatti, i membri della piccola compagnia rimasero a guardare mentre la Scia di Fuoco si raccoglieva e restava sospesa davanti a Stige, e lo strano bagliore guizzava e danzava riflettendosi sulle loro facce.

«La mia magia, piccoli amici!» raspò Stige trionfante. Poi il suo muso lungo di rettile si voltò verso Jair, gli occhi gialli che scintillavano nella luce turbinante. «Visssto come mi ubbidisssce la Ssscia di Fuoco?»

Garet Jax si mise subito in mezzo ai due. «Indica la strada, Mwellret. Il tempo passa in fretta.»

«Già, passsa in fretta» raspò piano l'altro.

Presero ad avanzare nell'oscurità, mentre la Scia di Fuoco illuminava il loro cammino. Le pareti delle Caverne della Notte si innalzavano intorno a

loro, perdendosi in un'oscurità così densa che nemmeno la Scia di Fuoco poteva penetrare. Nel buio, il suono dei loro passi si riverberava su di loro in echi strani, sordi. Più si inoltravano, più l'odore peggiorava, rendendo fetida l'aria che respiravano e costringendoli a prendere brevi respiri per evitare di soffocare. Il passaggio si aprì davanti a loro, dividendosi in dozzine di corridoi che si intrecciavano in un pazzesco labirinto di tunnel. Ma Stige non rallentava, scegliendo senza esitazione quello che voleva seguire. La polvere lucente della Scia di Fuoco danzava davanti a loro.

Il tempo scorreva lentamente. Ma il susseguirsi di tunnel e passaggi sembrava interminabile. Il fetore si fece ancor più insopportabile e il rumore della roccia che grattava contro la roccia, ora, non era più distante, ma sgradevolmente vicino. Poi, improvvisamente, Stige si fermò davanti all'ingresso di una caverna particolarmente massiccia, e la Scia di Fuoco gli danzava vicino quando alzò una mano.

«Prock!» sussurrò.

Con uno scatto del polso gettò lontano da sé la Scia di Fuoco, che volò nella caverna davanti a loro, illuminando l'oscurità impenetrabile. I membri della piccola compagnia rimasero a fissare inorriditi lo spettacolo che si offrì ai loro occhi. Centinaia di fenditure frastagliate, spalancate punteggiavano tutto il pavimento della caverna; si aprivano e si chiudevano come bocche immonde intente a masticare, la roccia che strideva con un suono odioso nell'oscurità. Dei rumori uscivano da quelle bocche... gorgoglii frenetici, rumori di cose triturate, eruttazioni profonde e lamentose di liquido e pietra frantumata.

«Ombre!» sentirono sussurrare Helt. «Tutta la caverna è viva!»

«Dobbiamo attraversssarla» annunciò Stige con un sorriso maligno. «La piccola gente deve ssstare vicina.»

Camminavano praticamente l'uno addosso all'altro, facce pallide che scintillavano di sudore alla luce della Scia di Fuoco, gli occhi fissi sul pavimento della caverna davanti a loro. Di nuovo Stige era in testa, Garet Jax un passo dietro di lui, seguito da Slanter, Jair, Edain Elessedil e Helt; Foraker chiudeva la fila. Descrivevano un percorso lento, tortuoso, in mezzo ai Prock, mettendo i piedi là dove, grazie alla Scia di Fuoco, si poteva vedere che le fenditure mostruose erano assenti, le orecchie e la mente ossessionate dai rumori terribili di quelle bocche. I Prock continuavano ad aprirsi e a chiudersi tutto intorno a loro come se aspettassero di essere nutriti, animali affamati che avvertivano la presenza del cibo. A volte si richiudevano così bene da confondersi col pavimento solido della caverna, ridotti a

poco più di linee sottili nella roccia aspra. Eppure riuscivano ad aprirsi rapidamente, cancellando ogni illusoria sicurezza, pronte a ingoiare qualsiasi cosa si avventurasse su di loro. Ma ogni volta che una si nascondeva, la Scia di Fuoco la rivelava ai membri della compagnia e li guidava prudentemente oltre.

Passarono dalla prima caverna in un'altra e in un'altra ancora. I Prock erano sempre lì, punteggiando il pavimento di ogni caverna e passaggio così che nessuno poteva esser percorso tranquillamente. La compagnia avanzava pian piano, e i minuti scorrevano lenti, come se il tempo si fosse fermato. Man mano che la loro concentrazione si intensificava, la stanchezza li assaliva; ciascuno sapeva che un passo falso sarebbe stato anche l'ultimo. E per tutto il tempo le bocche dei Prock si aprivano e si chiudevano, triturando in giuliva attesa.

«Questo labirinto non finisce mai!» sussurrò una volta Edain Elessedil, avvilito, a Jair.

Il ragazzo annuì, sconsolato. Foraker li precedeva da vicino e Helt chiudeva la fila. La faccia barbuta del Nano davanti a loro era bagnata di sudore e i suoi occhi scuri scintillavano.

Improvvisamente, un Prock nascosto spalancò le sue fauci nere quasi sotto i piedi di Jair. Freneticamente, il ragazzo saltò indietro, finendo addosso a Slanter. Il Prock era proprio vicino a lui e non l'aveva visto! Ricacciò l'ondata di repulsione e di paura che lo assalì e cercò di farsi coraggio. Non ce n'era ancora per molto. Presto sarebbero usciti di lì.

Ma poi, mentre stavano attraversando un'ennesima caverna, muovendosi in mezzo a un altro labirinto di Prock, Stige fece quello che Slanter aveva ripetutamente previsto. Accadde così rapidamente che nemmeno Garet Jax ebbe il tempo di agire. Un attimo prima erano tutti insieme, intenti a evitare quelle immonde bocche, e un attimo dopo il Mwellret fece improvvisamente guizzare la mano all'indietro, gettandogli direttamente in faccia la Scia di Fuoco che li investì con un bagliore luminoso, sparpagliandosi in tutte le direzione. Istintivamente si voltarono, riparandosi gli occhi, e in quell'istante Stige si mosse. Balzò attraverso Garet Jax e Slanter fin dove era accovacciato Jair. Afferrato il ragazzo per la vita con un braccio potente, la lucertola estrasse fulminea un coltellaccio da sotto il mantello scuro, dove lo aveva tenuto nascosto, e lo premette contro la gola del prigioniero.

«Ssstate indietro, piccoli amici!» sibilò il Mwellret, girandosi verso di loro mentre la Scia di Fuoco si raccoglieva di nuovo davanti a lui.

Nessuno si mosse. Garet Jax se ne stava rannicchiato a un paio di metri

di distanza, un'ombra nera pronta a scattare. La corda lo legava ancora al Mwellret, che teneva Jair fra di loro, il coltello che scintillava nella penombra.

«Piccola gente ssstupida!» sibilò il mostro. «Credevate di usssarmi contro la mia volontà! Vedete adessso cosssa vi assspetta?»

«Ve l'avevo detto che non ci si poteva fidare di lui!» esclamò Slanter, furibondo.

Fece un passo avanti, ma un sibilo minaccioso del Mwellret lo immobilizzò immediatamente. Dietro di lui, gli altri se ne stavano l'uno accanto all'altro, paralizzati... Helt, Foraker e Edain Elessedil. Tutt'intorno a loro i Prock continuavano a macinare e a triturare, facendo stridere la roccia contro la roccia.

Garet Jax si spostò, gli occhi grigi così freddi che Stige rafforzò la presa intorno a Jair. «Lascialo andare, Mwellret» disse il Maestro d'Armi con voce fredda, atona.

La lama del coltello premette ancor più sulla gola di Jair. Il ragazzo deglutì a vuoto, facendosi piccolo. Poi i suoi occhi incontrarono quelli di Garet Jax. Il Maestro d'Armi era veloce, incredibilmente veloce, come aveva dimostrato quando aveva affrontato gli Gnomi Cacciatori che avevano catturato Jair nelle Querce Nere. E ora aveva la stessa espressione di allora sul viso scarno, duro... un'espressione calma, impassibile, in cui soltanto gli occhi mandavano un messaggio di morte.

Jair inspirò lentamente, a fondo. Garet Jax era abbastanza vicino. Ma il coltello premuto sulla sua gola lo era ancor di più.

«La magia appartiene a noi, non alla piccola gente!» gracchiò Stige in un sussurro rapido, ansioso. «La magia per combattere gli Ssspiriti! La piccola gente non può usssarla, non può usssarci! La piccola gente è ssstupida! Vi ssschiaccerò come insssetti!»

«Lascia andare il ragazzo» ripeté Garet Jax.

La Scia di Fuoco danzava come una nuvola davanti al Mwellret, in un turbinio di polvere luccicante. Gli occhi verdi di Stige si socchiusero in fessure cariche d'odio, e rise piano.

«Invece lassscerò andare te, nero!» rispose seccamente. Lanciò una rapida occhiata a Slanter. «Tu, piccolo Gnomo! Taglia questa corda che mi lega a lui!»

Slanter lanciò un'occhiata a Garet Jax, poi i suoi occhi cercarono per un istante quelli di Jair. Il ragazzo vi lesse quello che ci si aspettava da lui. Se voleva uscire vivo di là, doveva fare la sua parte.

Lentamente Slanter si fece avanti, un passo alla volta, estraendo il lungo coltello dalla cintura. Tutti gli altri erano immobili. Jair cercò di calmarsi, lottando contro la paura e la repulsione che lo tormentavano. Slanter si avvicinò di un altro passo. Allungò una mano verso la corda allentata che legava il Mwellret a Garet Jax. Jair rimase perfettamente immobile. Non avrebbe avuto che quella occasione. La mano di Slanter si chiuse sulla corda e il coltello si sollevò verso di essa.

Allora Jair cantò... un grido rapido, aspro che Slanter riconobbe subito. Dozzine di ragni grigi, pelosi brulicarono addosso a Stige, strisciando sul braccio che teneva il coltello puntato alla gola di Jair. Urlando, il Mwellret ritirò di scatto il braccio, battendolo freneticamente contro il mantello nel tentativo di liberarsi degli insetti che vi si avvinghiavano. Bruscamente la Scia di Fuoco si sparpagliò in un ampio cerchio, portando via la luce e sprofondando tutto nell'ombra.

Con velocità felina, Slanter si buttò su Stige, affondando il lungo coltello nel braccio che stringeva Jair per la vita. Anche quel braccio si ritirò di scatto, e Jair ruzzolò sulla ruvida roccia, nuovamente libero. Urlando, gli altri si lanciarono avanti per portarlo in salvo. Stige cadde indietro, con Slanter addosso, e Garet Jax balzò verso di lui. Un lungo coltello apparve nella mano del Maestro d'Armi mentre cercava di tagliare la corda che lo legava al Mwellret. Ma, quando la corda bruscamente si tese, barcollò, perse l'equilibrio e cadde in ginocchio.

«Slanter!» gridò Jair.

Lo Gnomo e il Mwellret, avvinghiati, oscillavano sul meandro dei Prock, graffiandosi selvaggiamente. La Scia di Fuoco continuava ad alzarsi man mano che il controllo di Stige su di essa scemava, e l'intera caverna stava rapidamente cadendo nell'oscurità. Ancora qualche secondo e sarebbero rimasti completamente al buio.

«Gnomo!» gridò Foraker, correndo verso le due figure avvinghiate.

Ma Garet Jax fu più veloce. Ripreso l'equilibrio, balzò come un'ombra dall'oscurità. Con un colpo secco del lungo coltello recise la corda intorno alla vita. I Prock stridevano e sbattevano le mascelle in risposta a quei rumori, fauci nere che si agitavano freneticamente. Stige e Slanter erano proprio in mezzo a quelle bocche mostruose, e si contorcevano e oscillavano...

Poi Garet Jax li raggiunse, gettandosi fra di loro, e le sue mani di acciaio si strinsero sulla gamba di Slanter. Con uno strattone, liberò lo Gnomo dagli artigli di Stige. La lucertola, malconcia, col mantello a brandelli, emise un sibilo spaventoso.

Il Mwellret barcollò all'indietro, perdendo l'equilibrio. Sotto di lui, erano spalancate le fauci nere di un Prock. La lucertola sembrò restare sospesa per un attimo, le dita artigliate che annaspavano. Poi cadde, scomparendo. La bocca mostruosa del Prock si chiuse e ci fu un urlo improvviso. Subito cominciò a frantumare il corpo, con un orrendo rumore di ossa che risuonò per l'intera caverna.

Istantaneamente, la Scia di Fuoco si sparpagliò e volò via nel buio, portando con sé la sua luce preziosa. Le Caverne della Notte sprofondarono di nuovo nel buio.

Passarono diversi minuti prima che qualcuno ritrovasse la forza di muoversi. Rimasero accovacciati dov'erano nell'oscurità, aspettando che i loro occhi si abituassero all'assenza della luce, ascoltando il rumore dei Prock intorno a loro. Quando rapidamente divenne evidente che non vi era nemmeno il più piccolo barlume di luce, Elb Foraker chiamò gli altri chiedendo di rispondergli. A uno a uno, risposero, voci senza volto nel buio impenetrabile. C'erano tutti.

Ma sapevano che non potevano restare lì a lungo. La Scia di Fuoco era scomparsa, la luce di cui avevano disperatamente bisogno per proseguire. Senza di essa, erano ciechi. Dovevano tentare di attraversare il meandro dei Prock affidandosi essenzialmente all'istinto.

«Siamo in una situazione disperata» annunciò subito Foraker. «Senza luce non possiamo sapere dove si aprono i tunnel e non possiamo scegliere il nostro percorso. Anche se sfuggiamo ai Prock, potremmo essere condannati a vagare per sempre in queste Caverne.»

Nella voce del Nano c'era una nota di paura che Jair non aveva mai sentito prima d'ora. «Ci deve essere un modo» mormorò piano, rivolto a se stesso e agli altri.

«Helt, puoi vedere qua dentro?» chiese speranzoso Edain Elessedil. «Riesci a penetrare questa oscurità?»

Ma il gigante rispose negativamente. Pur con la sua dote particolare che gli consentiva di vedere di notte, aveva bisogno di un minimo di luce, spiegò pacato. Ma qui la luce era totalmente assente.

Rimasero in silenzio per un po', privi, a quanto sembrava, della minima speranza. Nell'oscurità, Jair sentì la voce aspra di Slanter che rimproverava Garet Jax; come poteva essere stato tanto ingenuo da fidarsi della lucertola, nonostante i suoi ripetuti avvertimenti. Mentre lo ascoltava, Jair ebbe l'impressione di sentire Brin che gli parlava, rimproverandolo di non averle

dato retta. Allontanò il mormorio gentile della sua voce dalla mente, pensando che, se la canzone magica aveva con lui gli stessi effetti che aveva con lei, avrebbe potuto richiamare la Scia di Fuoco. Ma la sua canzone era soltanto illusione, una finzione della realtà.

Poi si ricordò della sfera di cristallo.

Gridando eccitato agli altri, si frugò nella tunica finché la trovò, sempre ben riposta, oscillante dalla sua catena d'argento, e la tirò fuori, tenendola nella coppa delle mani. La sfera avrebbe dato loro la luce... tutta la luce di cui avevano bisogno! Con la sfera e la vista di Helt a guidarli, sarebbero riusciti a emergere da quelle Caverne!

Controllando a fatica l'eccitazione, cantò alla sfera donatagli dal Re del Fiume Argento, evocandone la magia. Una luce intensa ne sgorgò, inondando la caverna col suo bagliore. All'interno apparve il volto di Brin Ohmsford, bruno, bellissimo e disfatto, che si alzò davanti a loro nell'oscurità delle Caverne della Notte come uno spettro proveniente da un altro mondo. La ragazza era circondata da un'atmosfera grigia, tetra che ricordava fin troppo quella in cui si muovevano loro, soffocante, opprimente. Qualsiasi fosse il luogo da cui il suo sguardo spaziava lontano, rivolto al suo futuro, il luogo non era meno ostile di quello in cui si trovavano loro.

Prudentemente, si avvicinarono l'uno all'altro, raccogliendosi intorno alla luce della sfera. Tenendosi per mano come fanno i bambini quando percorrono un luogo oscuro, cominciarono ad avanzare attraverso il meandro dei Prock. Li guidava Jair, sostenendo con la sua voce la luce della sfera di cristallo, dissipando le ombre davanti a loro. Helt seguiva a un passo di distanza, esplorando con gli occhi penetranti il fondo della caverna, per scoprire dove si nascondevano i Prock.

Da quella caverna si inoltrarono in un'altra, più piccola, e fu meno difficile attraversarla. La canzone di Jair si levò limpida, forte e piena di certezza. Ora sapeva che sarebbero emersi da quelle Caverne, grazie a Brin. Ebbe voglia di gridare la sua gratitudine all'immagine che fluttuava davanti a loro. Com'era strano che fosse venuta così in loro aiuto!

Ignorando il rumore raccapricciante dei Prock, ignorando ogni cosa salvo la luce e l'immagine del volto di Brin sospeso davanti a lui, si abbandonò completamente alla canzone magica e avanzò nell'oscurità.

XXXVIII

Per il resto della notte Brin e i suoi compagni cercarono di uscire dalla

Vecchia Palude. E non ci sarebbero mai riusciti senza l'aiuto di Baffo: il grosso gatto si trovava perfettamente a suo agio nell'acquitrino, e né la nebbia né la terra informe e melmosa lo intralciavano. Scegliendo il percorso con un istinto che nemmeno la palude poteva trarre in inganno, li guidò verso la muraglia nera delle Montagne del Corvo, a sud.

«Ti avremmo perso senza Baffo» aveva spiegato Kimber a Brin dopo che avevano cominciato la marcia verso est. «È stato Baffo a scoprire le tue tracce attraverso la nebbia. I fantasmi della palude non lo sviano, e nessun'altra cosa. Certo, è stato un miracolo che ti abbiamo trovata proprio allora, Brin. Dopo quello che è successo, non devi mai più allontanarti da noi.»

Brin accettò senza commenti il rimprovero fatto a fin di bene. Non era il caso di discutere ulteriormente la faccenda. Ormai aveva già deciso di lasciarli prima di raggiungere il Maelmord. Non le restava che aspettare l'occasione giusta. I suoi motivi erano semplici. Secondo il compito affidatole da Allanon, doveva penetrare nella foresta che proteggeva l'Ildatch come una barriera e fare in modo che il libro della magia nera venisse distrutto. Avrebbe quindi contrapposto la forza della canzone magica alla magia del Maelmord. Un tempo si era chiesta se una cosa simile fosse possibile. Ora non ne dubitava più, ma si chiedeva invece quali cataclismi potesse provocare. I poteri magici così scatenati sarebbero stati terrificanti... un conflitto non fra magia bianca e magia nera come aveva immaginato un tempo, ma fra magie ugualmente oscure e capaci di incredibili effetti. Il Maelmord era stato creato per distruggere. Ma anche la canzone magica poteva distruggere, e ora Brin sapeva non solo che quel potenziale distruttivo sarebbe stato sempre presente, ma che lei non poteva esser certa di controllarlo. Poteva ripromettersi di riuscirvi, formulare il giuramento più solenne. Ma non poteva assolutamente esser certa di mantenerlo... non più, a meno che evitasse di usare la canzone magica. Poteva accettare di correre personalmente quel rischio; lo aveva già fatto quando aveva deciso di intraprendere quella missione. Ma non poteva accettare di mettere in pericolo coloro che viaggiavano con lei.

Doveva lasciarli. Qualsiasi destino le toccasse entrando nel Maelmord, i suoi compagni non dovevano essere lì a condividerlo. Vai incontro alla tua morte, Brin di Shannara, l'aveva ammonita lo Spettro del Lago. Tu porti in te i semi della tua distruzione. Forse era vero. Forse quei semi erano nella magia stessa della canzone. Ma una cosa era certa. I suoi compagni avevano già corso abbastanza rischi per lei. Non avrebbe permesso che si espo-

nessero di nuovo.

Ci ripensò tutta la notte mentre avanzava faticosamente, ricordando quello che aveva provato tutte le volte che aveva usato la magia della canzone. Le ore passavano, e quella notte le Malebestie non tornarono a ossessionarli. Ma la mente della ragazza era turbata da demoni di altra natura.

All'alba la piccola compagnia emerse dalla Vecchia Palude e si ritrovò sulle colline ai piedi delle Montagne del Corvo. Sfiniti per la lunga marcia dalla Pietra del Focolare e per gli eventi della scorsa notte, e timorosi di viaggiare alla luce del giorno in cui sarebbe stato facile essere avvistati, i cinque si rifugiarono in un boschetto di pini in una distesa pianeggiante fra due alture e si addormentarono.

Al calar della notte ripresero il viaggio, ora verso est, seguendo l'alta muraglia delle montagne nel punto in cui sfiorava la palude. Spirali di nebbia salivano attraverso gli alberi dei pendii inferiori, ricoperti di boschi, intessendo una rete di ragno sopra il sentiero che i viandanti percorrevano in silenzio. Le Montagne del Corvo erano enormi, desolate, roccia nuda che si innalzava sopra le foreste, stagliandosi cupa contro il cielo. Era una notte vuota, silenziosa, e tutta la terra intorno sembrava spogliata di ogni forma di vita. Le ombre avvolgevano le rupi, le foreste e le nebbie profonde della palude. In quell'oscurità densa nulla si muoveva.

A mezzanotte si fermarono. Fu una pausa carica di inquietudine; si ritrovarono ad ascoltare il silenzio mentre si massaggiavano i muscoli indolenziti e allentavano i lacci degli stivali. Fu allora che Cogline decise di parlare della sua magia.

«Anche questa è magia» mormorò circospetto a Brin e Rone, quasi temendo che qualcuno potesse sentirlo. «Una magia di tipo diverso da quella degli Spiriti... nata non nella loro epoca e nemmeno in quella in cui gli Elfi e le altre creature fantastiche avevano il potere, ma nell'era intercorrente!»

Si chinò in avanti, con gli occhi penetranti. «Credevi che non sapessi niente del vecchio mondo, vero, ragazza?» chiese a Brin in tono accusatorio. «Bene, conosco anche gli insegnamenti del vecchio mondo... mi sono stati trasmessi dai miei antenati. Non Druidi. Ma maestri anche loro, ragazza... maestri! Essi possedevano il sapere del mondo che esisteva quando le Grandi Guerre causarono tanta distruzione all'umanità!»

«Nonno» lo ammonì dolcemente Kimber. «Limitati a spiegare.»

«Uffa!» grugnì Cogline indispettito. «Spiegare, dice lei. Che cosa credi che stia facendo, ragazza?» Aggrottò la fronte. «Il potere della terra! Que-

sta è la mia magia! Non la magia delle parole e degli incantesimi... no, non quella! Un potere nato dagli elementi che comprendono la terra su cui camminiamo, stranieri. Questo è il potere di cui parlo. Frammenti di minerali e polveri e miscugli che si possono vedere con gli occhi e sentire con la mano. Chimica, la chiamavano una volta. Sviluppata con capacità ben diverse da quelle semplici che usiamo noi ora nelle Quattro Terre. Gran parte di quel sapere è andato distrutto insieme col vecchio mondo. Ma un poco -appena un poco - ne è stato salvato. E io lo posso usare.»

«È quello che porti in quei sacchetti?» chiese Rone. «È quello che hai usato per far esplodere quei fuochi?»

«Ah ah!» Cogline rise piano. «Non fa soltanto quello, ma molto, molto di più, ragazzo. Può far esplodere dei fuochi, trasformare la terra in fango, l'aria in polvere che ti soffoca, la carne in pietra. Ho pozioni per tutti gli usi, e dozzine ancora. Mescolare e combinare, un pizzico di questo e un pizzico di quello!» Rise di nuovo. «Farò vedere agli Spiriti un potere che non si immaginano nemmeno!»

Rone scosse la testa, dubbioso. «Gli Gnomi-Ragno sono una cosa; le Mortombre un'altra, ben diversa. Ti puntano contro un dito e ti riducono in cenere. La spada che porto, infusa della magia del Druido, è l'unica protezione contro quelle cose nere.»

«Bah!» fece Cogline, sputando per terra. «Faresti meglio a contare su di me.... tu e la ragazza!»

Rone fu sul punto di rimbeccarlo aspramente, poi ci ripensò e si limitò ad alzare le spalle. «Se ci imbatteremo negli Spiriti, dovremo tutti e due fare del nostro meglio per proteggere Brin.»

Lanciò un'occhiata alla ragazza come per chiederne l'approvazione, e lei sorrise amabilmente. Non le costava nulla. Sapeva già che nessuno dei due sarebbe stato al suo fianco.

Brin rifletté per un po' su quello che aveva detto Cogline. La turbava il pensiero che una parte, per quanto insignificante, dell'antico sapere fosse sopravvissuto all'olocausto delle Grandi Guerre. Non le piaceva affatto l'eventualità che un potere tanto terrificante potesse rinascere nel mondo. Era già abbastanza grave che la magia del mondo fantastico fosse rinata attraverso i tentativi scriteriati di quel gruppo di Druidi ribelli al Consiglio di Paranor. Ma dover affrontare la prospettiva che si coltivasse nuovamente la scienza dell'energia e della forza era ancora più sconvolgente. Quasi tutto il sapere che aveva costituito la base di quella conoscenza era andato perduto con la distruzione del vecchio mondo. Quel poco che era soprav-

vissuto, era stato nuovamente sigillato dai Druidi. Ma ora questo vecchio, mezzo matto e selvaggio come la terra in cui viveva, possedeva almeno una parte di quella conoscenza... un tipo speciale di magia di cui ora era convinto di essere il proprietario.

Scosse la testa. Forse era inevitabile che tutto il sapere, nato da buoni o da cattivi intenti, usato per dare o per togliere la vita, venisse prima o poi alla luce. Forse lo stesso valeva per la tecnica e la magia... la prima nata dal mondo dell'uomo, l'altra dal mondo del fantastico. Forse entrambe dovevano affiorare periodicamente nel flusso del tempo, per poi scomparire e affiorare di nuovo, e così all'infinito.

Ma un ritorno della scienza dell'energia e della forza, ora che l'ultimo dei Druidi era scomparso...?

E tuttavia, Cogline era vecchio e le sue conoscenze limitate. Alla sua morte, forse, sarebbero scomparse con lui perdendosi di nuovo... per un certo tempo, almeno.

E così, forse, sarebbe stato anche per la sua magia, si disse Brin.

Camminarono verso est per il resto della notte, avanzando con cautela fra gli alberi che si diradavano. Davanti, la muraglia del Corvo cominciava a curvarsi verso di loro, volgendosi a nord nelle distese desolate del profondo Anar. Si innalzava nella notte, una torreggiante, cupa massa d'ombra. In basso, la Vecchia Palude si allontanava e soltanto la sottile linea verde delle colline li separava dalle cime. Un silenzio ancora più profondo sembrò calare sulla terra. Era nel punto in cui le montagne curvavano verso nord, Brin lo sapeva, che si nascondevano Graymark e il Maelmord.

E là dovrò trovare il modo di liberarmi degli altri, pensò. Là dovrò restare sola.

I primi dardi di sole cominciarono a spuntare oltre la barriera delle montagne. Lentamente il cielo schiarì, passando da un blu profondo al grigio, dal grigio all'argento, dall'argento al rosa e infine all'oro. Con l'allontanarsi della notte le ombre fuggirono, e il vasto paesaggio cominciò a stagliarsi, emergendo dall'oscurità. Dapprima furono gli alberi a diventare visibili, i rami, gli arti contorti e i tronchi ruvidi, delineati e colorati dalla luce; poi le rocce, i cespugli e la terra nuda, dalle colline fino alla pianura. Per un po', l'ombra delle montagne indugiò, una barriera contro la luce confusa nell'oscurità non ancora svanita. Ma infine anche quella si arrese all'alba, e la luce si riversò dalle cime per rivelare la terrificante facciata delle Montagne del Corvo.

Era una facciata brutta, lugubre... devastata dal tempo, dagli elementi e

dal veleno della magia nera che vi allignava. Nel punto in cui le montagne curvavano a nord verso le lande desolate, la roccia era stata consunta, sbiancata... come se fosse stata scorticata di ogni forma di vita. Si alzava contro l'orizzonte, migliaia di metri sopra di loro, una muraglia di dirupi e di gole aspre su cui gravava il peso delle ere trascorse e degli orrori sopportati. Nulla si muoveva in quel vuoto impenetrabile, grigio.

Brin sollevò per un attimo la testa quando arrivò una folata di vento. Arricciò il naso, disgustata. Da qualche punto davanti a loro giungeva un odore sgradevole.

«Sono le fogne di Graymark» annunciò Cogline, facendo schizzare intorno i suoi occhi da furetto. «Ora siamo vicini.»

Kimber scivolò davanti a loro, raggiungendo Baffo che fiutava perplesso l'aria maleodorante. Chinandosi verso il grande gatto, gli mormorò qualcosa all'orecchio - soltanto una parola - e la bestia le strofinò dolcemente il muso contro la faccia.

«Muoviamoci ora» fece Kimber, voltandosi verso gli altri, «prima che diventi più chiaro... Baffo ci mostrerà la strada.»

Camminarono veloci sotto la luce dell'alba, mentre le ombre si dissipavano, seguendo il gatto delle paludi lungo le colline serpeggianti fino al punto in cui le Montagne del Corvo piegavano verso nord. Ora non v'era più traccia di alberi e cespugli, l'erba era rada e rinsecchita, e alla terra subentrarono sassi e sporgenze rocciose. L'odore peggiorava sempre più, un fetore insopportabile che annullava persino la freschezza del nuovo giorno. Brin si sentì soffocare. Che cosa avrebbero dovuto sopportare una volta entrati nelle fogne?

Poi le colline si dileguarono bruscamente davanti a loro e apparve una valle profonda che si perdeva nell'ombra della muraglia di montagne. Vi ristagnava un lago scuro d'acqua torbida, ferma, alimentato da ruscelli che filtravano giù per le rocce da un grosso buco annerito.

Baffo si fermò, con Kimber al suo fianco. «Là» indicò lei. «Le fogne.»

Gli occhi di Brin vagarono verso la linea irregolare delle cime, fin dove la loro linea frastagliata fendeva il cielo dorato dell'alba. Là, ancora invisibili, si trovavano Graymark, il Maelmord e l'Ildatch.

Deglutì a vuoto assalita dal fetore delle fogne. Là si nascondeva anche il destino che le sarebbe toccato. Sorrise decisa. E lei gli sarebbe andata incontro.

All'ingresso delle fogne, Cogline svelò un altro dei suoi trucchi magici.

Da un pacchetto sigillato nascosto in uno dei sacchetti che portava legati alla vita, estrasse un unguento che, strofinato nelle narici, attenuava il fetore della scarica velenosa delle fogne. Una piccola magia, affermò. Anche se era impossibile eliminare la puzza, si poteva almeno renderla tollerabile. Dopo aver formato con pezzi di legno secco delle corte torce improvvisate, ne intinse le estremità nel contenuto di un secondo sacchetto; ne riemersero ricoperte di una sostanza argentea così che, una volta introdotte nell'oscurità della caverna, avrebbero emanato luce... senza ardere.

«Un altro po' della mia magia, stranieri.» Ridacchiò mentre loro fissavano meravigliati le torce che non bruciavano. «La chimica, ricordate? Una cosa di cui gli Spiriti non sanno niente. E ho qualche altra sorpresa in serbo. Vedrete.»

Rone si accigliò e scosse la testa dubbioso. Brin non disse nulla, ma decise rapidamente che sarebbe stato molto meglio se l'opportunità di verificare quelle sorprese non si fosse mai presentata.

Tenendo le torce in mano, la piccola compagnia abbandonò la luce dell'alba per inoltrarsi nei tunnel bui delle fogne. I passaggi erano ampi e profondi, il veleno liquido scaricato dalle sale di Graymark e dal Maelmord scorreva giù per un canale consunto, sconnesso, scavato nel fondo del tunnel. A ciascun lato del canale c'erano sentieri di pietra abbastanza larghi da consentire alla compagnia di passare. Baffo era in testa, gli occhi luminosi e assonnati che ammiccavano riflettendo la luce delle torce, le grosse zampe che scivolavano silenziosamente sulla pietra. Seguiva Cogline con Kimber, e Brin e Rone chiudevano la fila.

Camminarono a lungo. Brin perse la nozione del tempo, concentrata allo stesso tempo sulla fatica di avanzare nella penombra e sulla sua decisione di trovare il modo di scendere da sola nel Maelmord. La fogna saliva tortuosa attraverso la roccia della montagna, descrivendo una serie di spirali come un serpente arrotolato. Il fetore che vi ristagnava era quasi insopportabile, anche con l'aiuto della sostanza repellente che aveva fornito Cogline per attenuare le difficoltà di respirazione. Di tanto in tanto, improvvise correnti di aria fredda soffiavano dall'alto, allontanando la puzza... vento proveniente dalle vette verso le quali salivano. Ma le correnti d'aria fresca erano rare, e il fetore della fogna ripiombava immediatamente su di loro.

Le ore del mattino passarono, perse nella spirale senza fine di quella ascesa. Poi si imbatterono in una massiccia grata di ferro che era stata calata attraverso il tunnel per impedire il passaggio di qualsiasi cosa superasse le dimensioni di un topo. Rone allungò subito la mano verso la spada, ma un

ordine secco di Cogline lo arrestò. Ridacchiando estasiato, il vecchio gli fece cenno di indietreggiare, e tirò fuori un altro dei suoi sacchetti... contenente una strana polvere nerastra mista a qualcosa che sembrava fuliggine. Dopo averla cosparsa nei punti in cui le sbarre penetravano nella roccia, toccò rapidamente con la torcia la polvere, che avvampò, diventando di un bianco brillante. Quando la luce si spense, le sbarre erano state completamente corrose. Bastò una spinta per far cadere l'intera grata sul fondo della caverna e la compagnia poté proseguire.

Nessuno parlava mentre salivano. Erano tutti intenti a captare i suoni del nemico in agguato da qualche parte sopra di loro... gli Spiriti e le cose che li servivano. Di questi non intercettarono niente, ma c'erano altri rumori che echeggiavano attraverso i tunnel vuoti... rumori che venivano dall'alto e non erano facilmente identificabili. Erano tonfi, come di corpi pesanti che cadevano, stridori, scricchiolii, e poi un basso ululato, come se un vento forte fosse penetrato attraverso i tunnel dalle cime delle montagne, e infine un sibilo, come se un getto di vapore schizzasse da qualche fenditura nella terra. Questi rumori lontani riempivano e quindi amplificavano il silenzio altrimenti totale delle fogne. Brin si ritrovò a cercare uno schema in quei suoni, ma non ne trovò... se non, forse, per il sibilo che si alzava e si smorzava con una strana regolarità. Era sgradevolmente simile a quello prodotto dallo Spettro del Lago mentre sorgeva dall'acqua e dalla nebbia.

Devo trovare il modo di proseguire da sola, si disse per l'ennesima volta. Devo sbrigarmi.

I tunnel si susseguivano e continuavano a salire. Col passare del tempo l'aria delle fogne si era fatta sempre più calda, e sotto le tuniche e i mantelli i quattro sudavano abbondantemente. Una strana nebbia aveva cominciato a filtrare attraverso i corridoi, vischiosa e ripugnante, impregnata di fetore. Agitavano le braccia per liberarsene, ma fluttuava dietro di loro, li assediava e non voleva saperne di andarsene. Man mano che salivano, si faceva più densa, e presto la visibilità fu ridotta a pochi metri.

Poi, improvvisamente, la nebbia e l'oscurità sparirono, e si ritrovarono su una sporgenza rocciosa; sotto i loro piedi si spalancava un immenso baratro che sprofondava fin nel cuore della montagna, scomparendo in un buio totale. I quattro si guardarono inquieti. Alla loro destra, il sentiero descriveva una curva e saliva nella roccia, seguendo il canale delle fogne. Alla loro sinistra proseguiva per una breve distanza, scendendo verso uno snello ponte di pietra largo appena un metro che si inarcava sopra il baratro fino a un buio tunnel scavato nella facciata della montagna di fronte.

«E ora da che parte andiamo?» borbottò a bassa voce Rone, quasi come se parlasse da solo.

A sinistra, pensò subito Brin. A sinistra, attraverso il baratro. Non capiva perché, ma sentiva istintivamente che quello era il percorso da scegliere.

«Dobbiamo proseguire attraverso le fogne» disse Cogline, guardandola. «Lo ha detto lo Spettro del Lago, non è vero?»

Brin non riusciva a spiccicare parola. «Brin?» la chiamò a bassa voce Kimber.

«Sì» rispose infine lei. «Sì, è così.»

Voltarono a destra lungo la sporgenza rocciosa, seguendo il canale delle fogne, immergendosi di nuovo nell'oscurità. La mente di Brin turbinava. Non è questa la strada, pensò. Perché non l'ho detto? Inspirò a fondo, costringendosi a rallentare i suoi pensieri. Quello che cercava era nell'altra direzione, al di là del ponte di pietra. Il Maelmord era laggiù... lo sentiva. Perché, allora, aveva...?

Si interruppe bruscamente, trovando immediatamente la risposta. Perché lì li avrebbe lasciati, naturalmente. Questa era l'occasione che aveva cercato da quando erano emersi dalla Vecchia Palude. Così doveva essere. La canzone magica l'avrebbe aiutata... un piccolo inganno, una piccola bugia. A quel pensiero si sentì mancare. Ma anche se, così facendo, avrebbe tradito la loro fiducia, non aveva scelta.

Pian piano, dolcemente, cominciò a canticchiare, formando gradualmente una barriera di invisibilità, creando al suo posto e nelle menti dei suoi compagni un'immagine di se stessa. Poi bruscamente si allontanò dal proprio spettro, si appiattì contro la parete di pietra del tunnel, e rimase a guardare gli altri che se ne andavano.

L'illusione sarebbe durata soltanto pochi minuti, lo sapeva. Corse giù per il tunnel, seguendo le spirali della roccia. Sentiva il proprio respiro affannoso. Raggiunta la protuberanza rocciosa, si diresse verso il punto in cui si restringeva e imboccò il ponte di pietra. Il baratro nero si spalancava sotto di lei. Un passo alla volta, con cautela, attraversò il ponte. Tutto intorno c'erano silenzio e buio e una nebbia turbinante, eppure sentiva di non essere sola. La sua mente respinse l'ondata di paura e di dubbio che per un attimo l'assalì, e si ritirò nel profondo del suo essere, fredda e impassibile. Doveva fare in modo che nulla la toccasse.

Finalmente ebbe alle spalle il ponte. Rimase ferma per un attimo nell'ingresso di questo nuovo tunnel e lasciò che i sentimenti tornassero. Una breve visione di Rone e degli altri le attraversò la mente e scomparve. Ora

aveva usato la canzone magica persino contro di loro, pensò amaramente. E anche se era stato necessario, ne era profondamente addolorata.

Poi si voltò bruscamente verso il ponte di pietra, fece salire la voce a un rapido, violento grido e cantò. Il suono echeggiò nella sua furia attraverso il buio, e il ponte esplose in frammenti, cadendo nel baratro.

Ora non poteva più tornare indietro.

Imboccò il tunnel e scomparve.

L'eco del grido penetrò fino nel tunnel delle fogne lungo il quale gli altri ancora avanzavano a tentoni nell'oscurità.

«Ombre! Cos'è stato?» esclamò Rone.

Ci fu un attimo di silenzio mentre l'eco si spegneva. «Brin... era Brin» mormorò Kimber.

Rone la guardò allibito. No, Brin era proprio accanto a lui...

Bruscamente, l'immagine che la ragazza aveva creato nelle loro menti svanì nel nulla. Cogline imprecò a bassa voce e batté un piede per terra.

«Cosa ha fatto...?» balbettò il giovane, confuso, incapace di completare il pensiero.

Kimber gli andò vicino, guardandolo con un'espressione intensa. «Ha fatto quello che intendeva fare fin dall'inizio, credo. Ci ha lasciati ed è andata avanti da sola. Non voleva che nessuno di noi l'accompagnasse, l'aveva già detto. Ora l'ha reso impossibile.»

«Ma santo cielo!» esclamò Rone inorridito. «Non capisce com'è pericoloso...?»

«Capisce benissimo tutto» lo interruppe la ragazza, spingendolo giù per il tunnel. «Avrei dovuto aspettarmelo. Dobbiamo muoverci se vogliamo raggiungerla. Baffo, cercala!»

Il grande gatto delle paludi balzò avanti agilmente e scomparve nelle ombre. I tre si affrettarono a seguirlo, scivolando e inciampando nella nebbia e nell'oscurità. Rone era spaventato e incollerito allo stesso tempo. Perché Brin aveva fatto una cosa simile? Non capiva.

Poi bruscamente si ritrovarono sulla protuberanza rocciosa, fissando il baratro in cui il ponte, spezzato al centro, si perdeva nell'oscurità.

«Avete visto, ha usato la magia!» sbottò Cogline.

Senza una parola, Rone corse avanti, salendo sul troncone del ponte. A oltre sei metri, l'altra estremità sporgeva dalla facciata della montagna. Poteva raggiungerla con un salto, pensò all'improvviso. Era molto distante, ma poteva farcela. Per lo meno doveva tentare...

«No, Rone Leah» mormorò Kimber. Avendo compreso immediatamente le sue intenzioni, lo tirò indietro dal precipizio, stringendogli il braccio con una forza sorprendente. «Non essere stupido. Non puoi farcela.»

«Non posso lasciarla di nuovo» insistette lui, ostinato. «Non posso.»

La ragazza annuì solennemente. «Anch'io le voglio bene.» Si voltò. «Baffo!» Il gatto delle paludi le si avvicinò col suo passo felpato, strofinandole il muso baffuto contro la faccia. Lei gli parlò piano, accarezzandolo dietro le orecchie. Poi indietreggiò. «Cercala, Baffo!» ordinò.

La bestia si voltò, schizzò sul ponte, raccolse le forze e spiccò il salto. Superò il baratro senza difficoltà, atterrando sull'altro troncone, e scomparve nel tunnel buio al di là.

Il volto giovane di Kimber Boh aveva un'espressione preoccupata. Era sempre riluttante a separarsi dal gatto, ma Brin poteva averne più bisogno di lei, ed era sua amica. «Sii prudente» gli sussurrò.

Poi guardò di nuovo Rone. «Ora cerchiamo anche noi un modo per raggiungerla.»

XXXIX

Era quasi mezzodì dello stesso giorno quando Jair e i suoi compagni emersero dalle Caverne della Notte e si ritrovarono su un'ampia sporgenza rocciosa che dava su un profondo canalone fra le cime delle Montagne del Corvo. Le montagne erano così vicine che potevano appena intravedere una sottile striscia di cielo azzurro, lassù in alto dove si trovavano, sommersi da un ammasso di ombre. La sporgenza rocciosa correva a sinistra lungo il dirupo per diverse centinaia di metri e poi scompariva in una gola.

Il ragazzo guardò stancamente verso l'alto, seguendo l'orlo delle montagne che si stagliavano contro il cielo. Era esausto... svuotato fisicamente ed emotivamente. Teneva ancora stretta in una mano la sfera di cristallo, la cui catena d'argento strisciava per terra. Erano entrati nelle Caverne all'alba. Quasi sempre, aveva dovuto usare la canzone magica per proiettare la luce della sfera affinché illuminasse il loro cammino. E aveva dovuto impegnare tutte la sue energie e la sua capacità di concentrazione. Gli pareva di sentire ancora i Prock, il rumore raccapricciante della pietra che strideva contro la pietra, ridotto ora a un sussurro di quello che si erano lasciati dietro nell'oscurità delle caverne. E nella sua mente echeggiava ancora l'urlo di Stige mentre precipitava.

«Non restiamo qui dove possono facilmente vederci» disse a bassa voce

Garet Jax, facendogli cenno di dirigersi a sinistra.

Slanter si unì a loro, guardandosi intorno con aria dubbiosa.

«Non so se questa è la strada giusta, Maestro d'Armi.»

«Quali alternative ci sono?» rispose l'altro senza voltarsi.

Silenziosamente, sfilarono un passo dietro l'altro lungo la sporgenza rocciosa fino al varco che si apriva nella facciata del dirupo. Una stretta gola si allungava davanti a loro, si inoltrava tortuosa nella roccia, scomparendo nell'ombra. Vi entrarono in fila indiana, guardinghi, lanciando frequenti occhiate lungo le sue pareti scabre. Una folata di aria gelida, proveniente dalle cime, li investì. Jair rabbrividì. Intorpidito dagli orrori delle Caverne, accolse volentieri persino quella sensazione sgradevole. Sentiva che ora erano vicini alle mura di Graymark. Graymark, il Maelmord, la Sorgente del Cielo erano ormai tutti a portata di mano. La sua missione era quasi finita e così il lungo viaggio. Provò uno strano impulso di ridere e piangere allo stesso tempo, ma era talmente stanco e dolorante in tutto il corpo che non vi riuscì.

La gola proseguiva il suo percorso tortuoso, affondando sempre più nella roccia. La sua mente vagava. Dov'era Brin? La sfera aveva mostrato il suo volto, ma nessun indizio di dove potesse essere. Un'atmosfera tetra, nebbiosa la circondava in un luogo triste, desolato. Un tunnel, forse, simile a quello che loro avevano attraversato? Era forse anche lei fra quelle montagne?

"Devi raggiungere la Sorgente del Cielo prima che tua sorella s'inoltri nel Maelmord" aveva ammonito il Re del Fiume Argento. "Devi essere là per aiutarla."

Assorto in questi pensieri, inciampò e per poco non cadde. Si tirò su in fretta e rimise la sfera di cristallo dentro la tunica.

«Fa' attenzione» gli sussurrò Edain Elessedil al suo fianco. Jair annuì.

Un forte senso di attesa cominciò a impadronirsi di lui. Un intero esercito di Gnomi sorvegliava i bastioni e le torri di guardia di Graymark. Le Mortombre si aggiravano nella fortezza. E forse, là dentro, erano in agguato cose ancora più oscure, pronte a scagliarsi contro gli intrusi. Ed erano soltanto in sei. Che speranze avevano contro nemici tanto numerosi e potenti? Poche, a quanto sembrava; eppure, contro ogni logica, la situazione non gli appariva disperata. Forse era per via della fiducia che gli aveva dimostrato il Re del Fiume Argento scegliendolo per questa missione... evidentemente convinto che egli potesse trovare il modo di assolverla. Forse era per via della sua determinazione, una forza di volontà che non gli a-

vrebbe mai permesso di arrendersi.

Scosse piano la testa. Forse. Ma certo era stato di importanza decisiva il carattere dei cinque uomini che avevano scelto di accompagnarlo e lo avevano sorretto. Garet Jax, Slanter, Foraker, Edain Elessedil e Helt - giunti dalle Quattro Terre fino a quest'ultima, terribile prova - un miscuglio enigmatico di forza e coraggio. Attraverso esperienze diverse di vita, due battitori, un cacciatore, un Maestro d'Armi e un Principe degli Elfi erano arrivati fin qui, in questo giorno di cui forse nessuno avrebbe visto la fine. Ma erano qui. Il loro vincolo verso Jair e la missione che gli era stata affidata trascendeva ogni considerazione di prudenza e assennatezza che, altrimenti, li avrebbe fatti riflettere più a lungo sui rischi terribili cui andavano incontro. Era stato così anche con Slanter. Lo Gnomo aveva fatto la sua scelta a Capaal quando aveva rinunciato alla sua occasione di fuggire verso il Nord, le terre di confine e la vita da cui si era allontanato. Tutti avevano stretto con lui un patto, e in quel patto c'era un'unità di intenti che sembrava quasi indomabile. Jair sapeva poco dei suoi compagni, ma una cosa sapeva con certezza, ed era quella che contava: qualsiasi cosa gli fosse successa, quel giorno, sarebbero rimasti al suo fianco.

Forse era per questo che non aveva paura.

La gola si allargò davanti a loro e la luce del sole si riversò da un orizzonte nuovamente ampio. Garet Jax rallentò il passo, poi si piegò in due e prese ad avanzare con cautela. Fece loro cenno di seguirlo. Rannicchiati contro la roccia, strisciarono avanti finché gli furono vicini.

«Là» mormorò, indicando.

Era Graymark. Jair lo capì immediatamente senza bisogno che nessuno glielo dicesse. La fortezza apparve sulla sommità di un dirupo che si incurvava davanti a loro; si ergeva sopra un'ampia piattaforma rocciosa che sporgeva, stagliandosi aguzza nel cielo. Era cupa, massiccia. Bastioni, torri e parapetti si levavano da mura di blocchi di pietra alte centinaia di metri, e si protendevano nel cielo come una foresta di lance e asce. Sulle torri non svolazzavano stendardi; sulle finestre non erano drappeggiate insegne. Persino la luce intensa del sole aveva un che di gelido e invernale; la pietra aveva un colore spento, cinereo. Le poche finestre erano strette aperture munite di sbarre e di scuri di legno. Un unico sentiero serpeggiava lungo il fianco della montagna - poco più di una cengia scavata nella roccia - e conduceva a un cancello alto, chiuso, con borchie di ferro, sul davanti della fortezza.

Scrutarono in silenzio il complesso di torri e bastioni. Non c'era segno di

vita. Nulla si muoveva.

Poi Jair intravide il Croagh. Emergeva appena da dietro Graymark, un rozzo arco di pietra che sembrava quasi confondersi con le torri e i parapetti. Arrotolandosi su se stesso come una scala sospesa nel vuoto, saliva verso il cielo fino a una cima solitaria che si alzava sopra tutte quelle circostanti.

Jair afferrò Slanter per un braccio, indicandogli la cima e il sottile nastro di pietra che saliva verso di essa.

«Sì, ragazzo... il Croagh e la Sorgente del Cielo» confermò lo Gnomo, annuendo. «Proprio quello che il Re del Fiume Argento ti ha mandato a cercare.»

«E il Maelmord?» chiese subito Jair.

Slanter scosse la testa. «Sull'altro lato della fortezza, chiuso fra un anello di montagne. Là il Croagh comincia, salendo sopra Graymark, fin lassù.»

Rimasero di nuovo zitti, gli occhi fissi sulla fortezza. «Sembra che non ci sia nessuno là dentro» mormorò un attimo dopo Helt.

«Quelli che ci stanno dentro vogliono dare esattamente questa impressione» ribatté seccamente Slanter, accoccolandosi. «Inoltre gli Spiriti preferiscono l'oscurità. Per la maggior parte del giorno riposano e girano di notte. Persino gli Gnomi che li servono presto hanno cominciato a vivere così e non si fanno vedere quando c'è luce. Ma non illuderti... ci sono tutti... Spiriti e Gnomi. E anche qualcos'altro.»

Garet Jax stava studiando il sentiero di montagna che saliva fino all'ingresso della fortezza. «È da quella parte che si aspetterebbero di vederci arrivare.» Parlava più a se stesso che agli altri. «Oppure dal dirupo...» Guardò a sinistra, dove la sporgenza rocciosa su cui si trovavano curvava scendendo fra le rocce, e scompariva nelle montagne attraverso uno stretto tunnel. «Forse però non da questa parte.»

Slanter gli mise una mano sul braccio. «Il tunnel porta a una serie di passaggi che salgono verso le cantine della fortezza. È di lì che andremo.»

«È sorvegliato?»

Slanter alzò le spalle.

«Mi sentirei meglio se potessimo trovare un modo per salire sul Croagh da qui» borbottò Foraker. «Ne ho abbastanza di caverne e tunnel.»

Lo Gnomo scosse la testa. «Niente da fare. Per raggiungere il Croagh si deve per forza passare da Graymark... in mezzo agli Spiriti e a quegli accidenti che li servono.»

Foraker grugnì. «Che cosa ne pensi, Garet?»

Garet Jax continuava a studiare la fortezza e i dirupi intorno. Il suo volto scarno era inespressivo. «Conosci abbastanza bene il percorso da portarci sani e salvi fino alla fine?» chiese bruscamente a Slanter.

Slanter gli lanciò un'occhiataccia. «Tu chiedi molto. Lo conosco, ma non bene. L'ho fatto un paio di volte prima che mi portassero qui, prima che cominciasse tutta questa faccenda...»

Si interruppe bruscamente, e Jair capì che stava ricordando come aveva scelto di tornare nel suo paese per stare con la sua gente ed era stato invece poi mandato dagli Spiriti a inseguire Allanon. Stava ricordando tutto quello che era successo e forse momentaneamente rimpiangendo di aver lasciato che le cose prendessero quella piega.

«Non c'è male» rispose Garet Jax e riprese a camminare.

Li portò giù attraverso le rocce fino al punto in cui la sporgenza rocciosa si apriva nel tunnel che correva sotto la montagna. Poi, quando furono nascosti entro un ammasso di enormi macigni, al riparo da Graymark, gli fece cenno di avvicinarsi.

«Gli Spiriti riposano sempre durante il giorno?» chiese a Slanter. Fra i macigni, l'aria era calda, soffocante e la sua fronte era imperlata di sudore.

Lo Gnomo aggrottò la fronte. «Vuoi sapere se ci conviene entrare adesso piuttosto che col buio? Bene, allora rispondo: adesso.»

«Sempre che ci rimanga abbastanza tempo» intervenne Foraker. «Mezzogiorno è passato, e il buio arriva presto in montagna. Forse ci conviene aspettare fino a domani quando avremo un giorno intero a disposizione. Altre dodici ore o giù di lì in più non cambieranno gran che le cose.»

Ci fu un attimo di silenzio. Jair guardò verso l'alto, esplorando gli orli frastagliati delle montagne. Altre dodici ore? Un sospetto inquietante, allarmante si insinuò nella sua mente. Fin dove era arrivata Brin? Di nuovo gli tornarono alla mente le parole del Re del Fiume Argento: "Devi raggiungere la Sorgente del Cielo prima che lei si inoltri nel Maelmord".

Si voltò rapidamente verso Garet Jax. «Io non so se possiamo sprecare dodici ore. Devo sapere dove si trova Brin per esserne certo. Devo usare di nuovo la sfera di cristallo... e credo che dovrò farlo subito.»

Il Maestro d'Armi esitò un istante, poi si alzò. «Non qui. Entra nella caverna.»

Scivolarono dentro l'ingresso immerso nel buio e avanzarono a tentoni nell'oscurità. Là, stretti intorno a lui, aspettarono pazientemente mentre Jair si frugava nella tunica. Dopo un attimo tirò fuori la sfera di cristallo, penzolante dalla catena d'argento. Tenendola dolcemente nella coppa delle

mani, si inumidì le labbra e si sforzò di vincere la stanchezza che lo opprimeva.

«Canta, Jair» lo incoraggiò a bassa voce Edain Elessedil.

Egli cantò, la voce ridotta a un sussurro, sfinita per lo sforzo cui l'aveva sottoposta portandoli in salvo attraverso le Caverne della Notte. La sfera cominciò ad accendersi e la luce a diffondersi...

Brin avanzava furtivamente nel tunnel quando improvvisamente si fermò. Aveva avuto la sensazione di essere osservata, di occhi che la seguivano. Era la stessa cosa che aveva provato entrando nei Denti del Drago e poi di nuovo uscendone... come se qualcuno la guardasse da una grande distanza.

Esitò, la mente come paralizzata, e poi un lampo di intuizione le sussurrò: Jair! Era Jair! Inspirò a fondo per calmarsi. Quella conclusione non aveva alcun fondamento logico... eppure era affiorata spontaneamente. Ma come era possibile? Come era possibile che suo fratello...?

Dietro di lei, nel tunnel, qualcosa si mosse.

Ormai era piuttosto distante dal ponte, un lento e prudente percorso nell'oscurità con l'aiuto della torcia di Cogline. In tutto quel tempo non aveva visto né sentito nessun essere vivente. Giunta fin lì senza avvertire la presenza di nessuna forma di vita, aveva cominciato a sospettare di aver imboccato la strada sbagliata.

Ma ora c'era qualcosa dietro di lei, finalmente... non davanti come si era aspettata, ma dietro. Si girò con cautela, dimenticando la sensazione di essere osservata. Proiettò in avanti la luce della torcia e trasalì. Grandi occhi azzurri, luminosi la guardavano ammiccando dall'oscurità. Poi un'enorme testa baffuta si fece strada nel cerchio di luce.

«Baffo!»

Pronunciò il nome del gatto con un sospiro di sollievo e cadde in ginocchio mentre la bestia le si avvicinava e le strofinava la grossa testa contro la spalla, salutandola affettuosamente.

«Baffo, cosa fai qui?» mormorò mentre il gatto si accucciava osservandola solennemente.

Naturalmente indovinò subito la risposta. Scoprendo la sua assenza, gli altri dovevano essere tornati fino al ponte di pietra. Non potendola seguire oltre, le avevano mandato dietro Baffo. O, per essere esatti, era stata Kimber a mandarlo, perché Baffo ubbidiva solo a lei. Brin si chinò a strofinargli le orecchie. Le doveva esser costato parecchio lasciarlo andare da so-

lo... affezionata com'era al gatto, sul quale contava tanto. Com'era nella sua natura, aveva deciso di mandarlo in aiuto della sua amica. Gli occhi di Brin si velarono di lacrime mentre abbracciava Baffo.

«Grazie, Kimber» sussurrò.

Poi si alzò, accarezzò il gatto per un attimo e scosse piano la testa. «Ma io non posso portarti con me, non è vero? Non posso portare nessuno con me. È troppo pericoloso... persino per te. Mi sono ripromessa di non permettere a nessuno di esporsi a quello che mi aspetta, e questo include anche te. Devi tornare indietro.»

Il gatto delle paludi sollevò gli occhi verso di lei e rimase dov'era.

«Va', ora. Devi tornare da Kimber. Va', Baffo.»

Ma Baffo non si spostò di un millimetro. Se ne rimase seduto, in attesa.

«Ma guarda» fece Brin, scuotendo di nuovo la testa. «Sei deciso come la tua padrona.»

Non le rimanevano alternative; usò la canzone magica. Cantò piano al gatto, avvolgendolo nelle sue parole e nella sua musica, dicendogli che doveva tornare. Cantò per diversi minuti, con una dolce insistenza che non poteva nuocere. Quando ebbe finito, Baffo si alzò e si avviò a passi felpati giù per il tunnel, dileguandosi nel buio.

Brin restò a guardarlo finché scomparve, poi si voltò e riprese ad avanzare.

Qualche attimo dopo, l'oscurità cominciò a dissiparsi e apparve qualche barlume di luce. Il passaggio, prima stretto e opprimente, si allargò e si alzò in pochi secondi così che il piccolo raggio della torcia non raggiungeva più le pareti e il soffitto. Ma ora c'era della luce davanti, che riempiva il tunnel di un chiarore grigio, polveroso. Era il sole. In qualche punto, davanti a lei, il tunnel si apriva sul mondo esterno.

Corse avanti, lasciando cadere per terra la torcia. Il passaggio saliva verso l'alto, con una lunga scala scavata e plasmata nella roccia che si inoltrava in un'enorme caverna in superficie. Salì rapidamente i gradini, dimenticando la stanchezza, intuendo che il suo viaggio si avvicinava alla fine. Il sole inondava la caverna, dardi argentei in cui si addensavano frammenti di polvere e fuliggine che danzavano e turbinavano come cose vive.

Poi raggiunse l'ultimo gradino, emerse dal tunnel su un'ampia sporgenza rocciosa e si fermò. Davanti a lei, un secondo ponte di pietra si inarcava sopra un secondo baratro, grosso il doppio dell'altro, enorme, selvaggio. Per migliaia di metri, si spalancava dentro la roccia della montagna un abisso così profondo e buio che nemmeno la luce del sole, che inondava la

caverna attraverso le fessure in alto, poteva penetrarlo. Brin lanciò un'occhiata esitante verso il basso, arricciando il naso alle terribili esalazioni che ne emanavano. Persino con l'unguento di Cogline che addormentava il senso dell'olfatto, ebbe un violento senso di nausea. Qualsiasi cosa si trovasse in fondo all'abisso, era assai peggio di quello che scorreva nelle fogne di Graymark.

Lanciò un'occhiata verso quello che l'aspettava oltre il ponte di pietra. La caverna si inoltrava nella montagna per diverse centinaia di metri, poi si apriva in un tunnel corto, alto. Ma più che un tunnel era una nicchia, pensò... scavata a mano, plasmata e levigata, con simboli complessi scolpiti nella roccia. Dal fondo faceva irruzione la luce, e si intravedeva il cielo di un verde velato, nebbioso.

Guardò meglio. No, non era il cielo. Era il pendio, velato di nebbia, di una valle.

Era il Maelmord.

Lo capì d'istinto, come se ricordasse un'immagine vista in un sogno. Era come se la toccasse e le parlasse con voce sommessa.

Si affrettò sul ponte ad arco, ampio oltre quattro metri, con una ringhiera formata da pali di legno conficcati nella roccia, collegati da catene. Avanzò rapidamente, oltrepassò l'apice dell'arco e cominciò a scendere.

L'aveva quasi attraversato quando la creatura nera balzò improvvisamente da una profonda crepa nel fondo della caverna proprio davanti a lei.

Borbottando irritato, Cogline si fermò, e Rone e Kimber per poco non gli finirono addosso. Davanti, la fogna si diramava in due tunnel, ciascuno identico all'altro. Era impossibile capire da quale fosse passata Brin; nulla indicava che uno fosse preferibile all'altro.

«Allora che facciamo?» domandò perentorio Cogline a Rone.

Il giovane lo guardò stupito. «Non lo sai?»

Il vecchio scosse la testa. «Non ne ho la più pallida idea. Tocca a te scegliere.»

Rone esitò, distolse lo sguardo, e poi guardò di nuovo. «Non posso. Forse non fa nessuna differenza. Forse finiscono tutti e due nello stesso posto.»

«Tutti i tunnel delle fogne finiscono nello stesso posto, ma vengono da punti diversi! Qualsiasi idiota lo sa!» esclamò sbuffando il vecchio.

«Nonno!» lo ammonì severamente Kimber.

Si mise in mezzo ai due, scrutando i tunnel l'uno dopo l'altro, studiando

l'acqua annerita che scorreva nei canali scavati in ciascuno. Alla fine indietreggiò, scuotendo lentamente la testa.

«Non posso aiutarvi» ammise, come se, per qualche misterioso motivo, fosse una sua mancanza. «Non ho idea di dove finiscano. Sembrano identici.» Lanciò un'occhiata a Rone. «Dovrai scegliere tu.»

Si guardarono l'un l'altro per un attimo, immobili come statue. Poi Rone annuì lentamente «D'accordo... andiamo a sinistra.» E riprese subito a camminare. «Per lo meno sembra che quel tunnel ritorni verso il baratro.»

Camminava veloce nel corridoio della fogna, tenendo saldamente la torcia nella mano, con un'espressione torva. Cogline e Kimber si scambiarono una rapida occhiata e si affrettarono a seguirlo.

La cosa nera si alzò dal fondo della caverna come un'ombra che si materializzi da un mondo onirico e si accovacciò davanti al ponte. Era d'aspetto umano, anche se glabra e liscia come una statua scolpita in argilla scura. Piegata in due fino a oscillare sui lunghi avambracci, era pur sempre più alta di Brin. I suoi arti, il suo corpo erano stranamente informi, come se i muscoli sottostanti fossero molli, flaccidi... oppure come se non vi fossero affatto e quella cosa non fosse di carne. Occhi ciechi, opachi si alzarono verso di lei, e una bocca informe e nera come la pelle si spalancò in un sibilo profondo, atono.

La ragazza rimase immobile, raggelata. Non c'era modo di evitare quella creatura. Evidentemente era stata messa lì per sorvegliare il ponte, affinché niente e nessuno potesse spingersi oltre. Probabilmente le Mortombre l'avevano creata con la magia nera... creata o richiamata in vita da qualche luogo e tempo remoto, oscuro come avevano fatto con la Jachyra.

La creatura nera avanzò di un passo, lenta e sicura, fissando Brin con gli occhi morti. Brin si costrinse a restare dov'era. Non c'era modo di sapere quanto fosse pericolosa, ma sentiva che lo era, e molto, e che se si fosse voltata o avesse indietreggiato, si sarebbe avventata su di lei.

La bocca nera si spalancò e il suo sibilo riempì il silenzio. Brin si sentì assalire dal brivido gelido della morte. Ora sapeva che cosa sarebbe accaduto. E questo significava che avrebbe dovuto nuovamente usare la canzone magica. Immediatamente, sentì una morsa allo stomaco. Non voleva usare la magia elfa, ma non poteva lasciare che questo mostro la raggiungesse, anche se ciò significava...

Bruscamente la cosa nera attaccò, buttandosi avanti. La sua rapidità ipnotica colse Brin di sorpresa. La canzone magica le rimase in gola, soffo-

cata dall'indecisione. Quell'attimo rimase sospeso come un nodo nel filo del tempo, e Brin aspettò il colpo.

Ma non venne mai. Qualcosa si mosse dietro di lei, lanciandosi con la velocità del fulmine, afferrò la creatura nera mentre stava per piombarle addosso e la buttò indietro. Brin indietreggiò barcollando, cadendo in ginocchio. Era Baffo! L'incantesimo della canzone magica non era stato abbastanza forte da annullare l'ordine della sua padrona; Baffo si era liberato della magia e l'aveva seguita!

I due avversari caddero in un groviglio di arti, affondando l'uno nell'altro denti e artigli. La cosa nera era stata presa completamente di sorpresa, poiché aveva visto soltanto la ragazza. Sibilando di rabbia, si dibatteva per liberarsi del gatto delle paludi che le stava avvinghiato sul dorso, stringendola in una morsa mortale. Rotolarono più volte lungo il ponte, mentre i denti di Baffo affondavano nel collo e nelle spalle del mostro, che si inarcava e dibatteva convulsamente.

Paralizzata dall'indecisione, Brin era rimasta al centro del ponte, distante una dozzina di metri. Doveva fare qualcosa, si disse. Quella non era la battaglia di Baffo, era la sua. Indietreggiò di fronte a quella lotta furibonda, e un grido le sfuggì mentre i due avvinghiati si avvicinavano pericolosamente al parapetto, facendo tremare le catene di ferro. Doveva intervenire! Ma come? Non aveva nessun'arma tranne la canzone magica, e non poteva usarla. Non poteva!

L'intensità di quella dichiarazione la sorprese. Non poteva usare la canzone magica perché... perché... Collera e paura la invasero mescolandosi alla confusione, paralizzandola. Perché? La domanda urlò nella sua mente, un grido di angoscia. Che cosa le stava capitando?

Poi bruscamente mosse in avanti, avanzando pian piano verso l'arco di pietra in fondo al ponte, allontanandosi dai due avvinghiati in una lotta mortale. Aveva deciso... sarebbe fuggita. Era lei che la cosa nera cercava. Vedendola fuggire, l'avrebbe seguita. E se fosse stata abbastanza veloce, sarebbe giunta nel Maelmord prima che...

Si fermò. Davanti a lei, dove il fondo della caverna si allungava verso l'apertura ad arco, intravide qualcosa che emergeva dalle fessure della roccia.

Un'altra creatura!

Rimase perfettamente immobile. Il passaggio che si apriva verso la valle al di là era troppo lontano... e la cosa nera le precludeva ogni possibilità di fuga. Già avanzava verso di lei. Si sollevò dalla roccia, poi puntò verso il

ponte ciondolando a quattro zampe, la bocca nera spalancata. Brin indietreggiò. Questa volta doveva difendersi. La paura e l'incertezza la laceravano. Doveva usare la canzone magica! Doveva!

Sibilando, la cosa nera fece per avventarsi su di lei. Di nuovo, Brin sentì una morsa allo stomaco.

E di nuovo fu Baffo a salvarla. Liberatosi dalla prima creatura, il gatto si voltò di scatto e si gettò come una catapulta contro la seconda, sbalzandola lontano dalla ragazza. Tiratosi di nuovo su, Baffo si girò per affrontare questo nuovo nemico. Con un balzo, la cosa nera si buttò su di lui, ululando. Ma Baffo era troppo veloce. Dopo averla schivata abilmente, le lacerò con gli artigli il ventre esposto, strappando via brandelli di carne nera. Senza rallentare, il mostro si liberò con un rapido balzo in avanti fissando Baffo con gli occhi morti.

Poi a esso si unì il primo. Avanzando cauti, cominciarono a stringere la morsa intorno al gatto delle paludi. Baffo indietreggiò, guardingo, tenendosi davanti a Brin, e la sua folta pelliccia si gonfiò finché apparve due volte più grande del solito. Ciondolando a quattro zampe, le cose nere gli facevano delle finte, spostandosi rapidissime da un lato all'altro, nonostante la mole. Pian piano riuscirono a trovare un varco nelle difese del gatto. Baffo teneva duro. Poi entrambe le creature si avventarono su di lui, furibonde, affondandogli gli artigli e i denti nella pelliccia e nella carne. Baffo fu gettato contro le catene del ponte, il corpo potente quasi inchiodato dalla carica feroce. Ma con un balzo riuscì a liberarsi, buttandosi selvaggiamente contro le cose nere, urlando il suo odio per loro.

Cominciarono ad accerchiarlo una seconda volta. Respirando affannosamente, la liscia pelliccia grigia striata dì sangue, Baffo si accovacciò di nuovo in posizione difensiva. Gli aggressori l'avevano costretto contro il parapetto del ponte, lontano da Brin. Ora ignoravano la ragazza, gli occhi senza vita fissi sul gatto. Brin capì cosa intendevano fare. Avrebbero di nuovo attaccato Baffo, e questa volte la catene non avrebbero retto alla violenza della loro carica. Lo avrebbero gettato dal ponte, facendolo precipitare nel baratro.

Anche Baffo sembrava rendersi conto di quello che stava accadendo. Caricava e faceva delle finte, cercando di passare oltre l'accerchiamento mortale, di tornare al centro del ponte. Ma i mostri gli tagliavano rapidamente la strada, tenendolo intrappolato contro il parapetto.

Brin aveva lo stomaco stretto in una morsa. Baffo non ce l'avrebbe fatta. Queste creature erano troppo per lui. A entrambe aveva inferto ferite che

avrebbero dovuto mutilarle, e invece non sembravano averne risentito. La loro carne pendeva a brandelli, ma non sanguinava. Erano incredibilmente forti e veloci... più forti e veloci di qualsiasi cosa nata in questo mondo. Erano ovviamente state create dalla magia nera, non dalle mani della natura.

«Baffo» mormorò Brin a fior di labbra, la voce spezzata e senza forza.

Doveva salvarlo. Solo lei poteva farlo. Aveva la canzone magica con tutti i suoi poteri. Poteva usarla per distruggere queste creature, per distruggerle come aveva fatto con...

Gli alberi avvinghiati nelle montagne di Runne...

Le menti dei ladri all'emporio Rooker Line...

Lo Gnomo... dilaniato...

Le lacrime le scorrevano sulle guance. Non poteva! Qualcosa si interponeva fra la sua volontà e la sua attuazione, la tratteneva dal perseguire il suo scopo e paralizzava la sua determinazione. Doveva aiutarlo, ma non poteva.

«Baffo!» urlò.

Le cose nere si tirarono su di scatto, girandosi a metà. Bruscamente Baffo si lanciò in una finta che le paralizzò, poi voltò bruscamente a destra, raccolse le forze e le sorvolò con un incredibile salto. Atterrato, immediatamente riprese a correre verso il centro del ponte e Brin. Le cose nere subito lo inseguirono, sibilando furibonde, protendendo gli artigli verso i suoi fianchi nel tentativo di bloccarlo.

A pochi metri da Brin vi riuscirono. Tutti e tre caddero avvinghiati sul ponte in un groviglio furibondo di denti e artigli. Per qualche secondo disperato, Baffo le tenne a bada entrambe. Poi una riuscì a montargli sul dorso e la seconda a liberarsi per scagliarsi verso Brin. La ragazza si buttò di lato, finendo per terra. Baffo gridò. Con gli ultimi residui di forza, si gettò contro l'aggressore della ragazza, con una delle due creature sempre avvinghiata al suo dorso come un ragno mostruoso. La forza del suo balzo portò tutti e tre contro le catene di ferro del parapetto, che si spaccarono come ramoscelli, e le cose nere sibilarono esultanti quando Baffo cominciò a scivolare giù dal ponte nel baratro.

Brin si mise in ginocchio, mentre un grido di rabbia e determinazione le esplodeva in gola. I freni che la inibivano caddero, l'indecisione e l'incertezza crollarono, e la sua forza di volontà fu liberata. Cantò, con voce dura, rapida, e il suono della canzone magica si diffuse in lungo e in largo per tutta la caverna. Era un canto cupo, quale mai era uscito dalle sue labbra,

un suono nuovo e terribile, carico di una furia che superava ogni sua aspettativa. Esplose dentro le cose nere come un ariete di ferro, sbalzandole per aria, e i loro occhi senza vita si spaccarono. Con gli arti contorti, le bocche nere spalancate e inerti, furono rigettate lontano da Baffo, lontano dall'appiglio sicuro del ponte, nello spazio. Ruotando come foglie al vento, caddero nell'abisso e scomparvero.

Tutto accadde in un attimo. Brin tacque, il volto bruno, stanco avvampato e vibrante. Di nuovo provò quello strano, improvviso senso di contorta esultanza... ma più forte questa volta, molto più forte. Le bruciava dentro come fuoco. Non riusciva quasi a controllare la sua eccitazione. Aveva distrutto le cose nere quasi senza sforzo.

E ne aveva goduto!

Capì allora che la barriera che si era interposta fra la sua volontà e la sua attuazione era originata da lei... Un freno che lei aveva creato per proteggersi da quello che era appena accaduto. Ora era scomparso e non credeva di poterlo ricostruire. Aveva sentito che stava perdendo il controllo della magia; non capiva perché, ma solo che stava accadendo. E ogni volta che l'aveva usata, si era sentita allontanare un poco di più da se stessa. Aveva tentato di opporre resistenza a quello che succedeva, ma ogni volta i suoi sforzi di evitare il ricorso alla magia erano stati vanificati... quasi come se un destino perverso volesse imporle di usarla. E questa volta, l'aveva abbracciata completamente, e sentiva che non poteva più resisterle. Sarebbe diventata quello che doveva diventare.

Lentamente, con cautela, Baffo si avvicinò alla ragazza inginocchiata, strofinandole il muso scuro contro la faccia. Lei sollevò le braccia, stringendolo dolcemente a sé, mentre le lacrime le scorrevano giù per le guance.

La voce di Jair si spense in un'esclamazione soffocata, e la luce della sfera si spense. Il volto di sua sorella scomparve. Un profondo silenzio calò nell'improvvisa oscurità, e le facce degli uomini raccolti intorno a lui erano pallide, tirate.

«Quelli erano Muten» sussurrò infine Slanter.

«Che cosa?» Edain Elessedil, seduto vicino a lui, apparve spaventato.

«Le cose nere... si chiamano Muten. Creature della magia nera. Sorvegliano le fogne sotto Graymark...» Lo Gnomo si interruppe, lanciando una rapida occhiata a Jair.

«Allora è là» mormorò lui con un filo di voce, la gola secca, stringendo

fra le mani la sfera di cristallo.

Slanter annuì. «Sì, ragazzo, è là. Più vicina alla fossa di noi.»

Garet Jax si alzò rapidamente, un'ombra nera, sottile. Anche gli altri si tirarono in piedi. «A quanto pare non abbiamo più tempo, e nessuna alternativa se non inoltrarci qui dentro.» Persino nella penombra i suoi occhi erano come fuoco. Allungò una mano verso di loro, con la palma rivolta verso l'alto.

Uno a uno, protesero la propria mano, unendola alla sua. «Così noi ci impegniamo solennemente» disse, con una nota dura e tesa nella voce. «Il ragazzo raggiungerà il bacino della Sorgente del Cielo come ha promesso. Qualsiasi cosa succeda, noi saremo come una persona sola. Come una persona sola, fino alla fine. Giurate.»

Ci fu un silenzio profondo. «Come una persona sola» ripeté Helt con la sua voce profonda, gentile. «Come una persona sola» fecero eco gli altri.

Poi ritirarono le mani e Garet Jax si voltò verso Slanter. «Guidaci dentro.»

XL

Salirono per il tunnel della montagna verso le cantine sotto Graymark, silenziosi come gli Spiriti che volevano evitare. Con l'aiuto di torce che avevano trovato riposte in una nicchia all'ingresso strisciarono attraverso l'oscurità e il silenzio nelle viscere della fortezza. Slanter li guidava, la rugosa faccia gialla china sulla luce della torcia, gli occhi neri che scintillavano di paura. Avanzava con passo rapido, deciso, e soltanto gli occhi tradivano quello che forse desiderava tenere nascosto. Ma Jair lo vide, lo riconobbe e seppe che era in agguato anche dentro di lui.

Anche lui aveva paura. Quel senso di attesa che prima gli aveva dato tanta determinazione se n'era andato. Gli era subentrata una paura selvaggia, che controllava a fatica, e lo pervadeva tutto, raggelandolo. Frammenti di strani pensieri gli turbinavano nella mente mentre avanzava, insieme con gli altri, attraverso i tunnel scavati nella roccia, infastidito dall'odore dell'aria ammuffita e del proprio sudore... pensieri della sua casa nella Valle, della sua famiglia sparsa per le Quattro Terre, di amici e cose familiari che si era lasciato dietro e che forse aveva perduto, delle mostruose creature in agguato, di Allanon e Brin, e di quello che erano venuti a fare in questo luogo e in questo tempo oscuri. Tutti turbinavano insieme e si fondevano come colori mescolati con l'acqua, ed era impossibile trarne un signi-

ficato. Era la paura che confondeva i suoi pensieri a quel modo, e vi si oppose con tutta la sua intelligenza e determinazione.

Il tunnel tortuoso continuava a salire con infinite diramazioni, un labirinto che sembrava senza inizio e senza fine. Ma Slanter non si concedeva pause, continuando a guidarli finché arrivarono nei pressi di un'ampia porta con borchie di ferro infissa nella roccia. Giunti davanti a essa, si fermarono. Era silenziosa come i tunnel che avevano attraversato. Mentre Slanter avvicinava un orecchio alla porta e ascoltava, Jair si accovacciò insieme agli altri. Nel silenzio della sua mente, riusciva a sentire i battiti del suo cuore.

Slanter si alzò e annuì. Con cautela, sollevò il saliscendi, premette le mani sulla maniglia di ferro e spinse. La porta si spalancò con un gemito sordo. Davanti a loro, si alzava una scala, scomparendo nel buio oltre il cerchio delle loro torce. Cominciarono a salire, sempre con Slanter in testa. Un passo alla volta, lenti e prudenti, avanzarono su per i gradini. Il silenzio e l'oscurità li avvolgevano, sempre più profondi. Poi la scala finì, aprendosi su un piano di blocchi di pietra. Il debole rumore di uno stivale che strisciava sui gradini echeggiò aspro in alto nell'oscurità, dissolvendosi infine nel silenzio. Jair deglutì a vuoto, per respingere l'ondata di sensazioni che lo assalivano. Era come se lassù non ci fosse che il buio.

Poi emersero dalla scala nel buio. In silenzio, rimasero intorno all'imboccatura, sbirciando nell'oscurità, tenendo in alto le torce. La luce non riusciva a penetrare fino alle pareti o al soffitto, ma ebbero la netta sensazione di trovarsi in una sala così vasta che al suo confronto loro sembravano dei pigmei. Appena oltre il raggio di luce delle torce, poterono individuare i contorni immersi nell'ombra di casse e barili. Il legno era secco e marcescente, i bordi di ferro arrugginiti. Vi erano strati di ragnatele dovunque, e il pavimento era ricoperto da uno spesso tappeto di polvere.

Ma sulla polvere orme larghe e piatte segnavano il passaggio di qualcosa che non poteva essere umano. E non era trascorso molto tempo da quando quella cosa si era avventurata nelle viscere di Graymark, pensò Jair, con un brivido di paura.

Slanter fece loro cenno di avanzare. I membri della piccola compagnia si mossero nel buio, uscendo a tentoni dal pozzo delle scale; sotto i loro passi, la polvere si sollevava in nuvole leggere e si mescolava con la luce delle torce in un bagliore nebuloso. Cumuli di scorte e di rifornimenti abbandonati sfilavano loro accanto. Ma la sala proseguiva.

Poi, improvvisamente, l'intero pavimento si sollevò di una dozzina di

gradini verso un nuovo livello che si perdeva nell'oscurità. Salirono le scale restando vicini e, dopo una ventina di metri, imboccarono un mostruoso corridoio a volta. Porte di ferro, sbarrate e sigillate apparvero su ciascun lato. Nelle staffe di ferro erano rimasti mozziconi anneriti di torce, mucchi di catene erano appoggiati contro il muro, e millepiedi correvano lontano dalla luce verso il riparo dell'oscurità. Un terribile fetore, emanato a ondate dalla pietra della cantina, impediva quasi di respirare e intorpidiva i sensi.

Il corridoio terminava in un'altra scala che saliva verso l'alto come un serpente arrotolato. Slanter si fermò un istante, poi cominciò a salire, seguito dagli altri. Per due volte la scala si ripiegò su se stessa, poi si aprì su un altro corridoio. Seguirono questo nuovo passaggio per parecchi metri fino al punto in cui si biforcava in due direzioni. Slanter li portò a destra. Il passaggio terminava poco dopo davanti a una porta di ferro chiusa. Lo Gnomo provò il saliscendi, lo tirò inutilmente e infine scosse la testa. Si voltò verso gli altri, preoccupato. Evidentemente aveva sperato di trovarla aperta.

Garet Jax indicò il corridoio da cui erano arrivati, con espressione interrogativa. Potevano tornare indietro e imboccare l'altra direzione? Slanter scosse lentamente la testa, e i suoi occhi erano perplessi. Non sapeva.

Esitarono ancora un attimo, guardandosi intensamente. Poi Slanter tornò sui suoi passi, facendo cenno agli altri di seguirlo. Li riportò lungo il passaggio fino al punto in cui si biforcava. Questa volta imboccò il corridoio a sinistra. Questo, assai più lungo del primo, serpeggiava davanti a pozzi di scale, nicchie nascoste nelle ombre, e numerose porte, tutte chiuse e sbarrate. Diverse volte lo Gnomo si fermò, indeciso, poi andò avanti. I minuti scivolavano via e Jair cominciava a sentirsi sempre più inquieto.

Poi finalmente il passaggio terminò, questa volta davanti a una massiccia porta di ferro a due battenti, così enorme che Slanter fu costretto ad allungarsi sulle punte dei piedi per afferrare le maniglie. Cedettero con sorprendente facilità, e il battente di destra oscillò silenziosamente verso l'interno. I membri della piccola compagnia sbirciarono dentro, circospetti. Un'altra sala si estendeva al di là, enorme e piena di provviste accatastate. Ma qui l'oscurità era meno opprimente, dissipata da qualche barlume di luce grigia che penetrava da minuscole fessure nelle pareti, vicino all'alto soffitto.

Slanter indicò le fessure, poi la parete opposta della sala dove si delineava un'altra grande porta a due battenti. Gli altri capirono. Erano fra le mura esterne di Graymark.

Con Slanter in testa, attraversarono silenziosamente la sala. Su questo pavimento non vi era traccia di polvere né sulle casse e sui barili erano drappeggiate ragnatele. Il fetore ristagnava sempre nell'aria, forte, soffocante, ma questa volta sembrava venire anche dall'esterno. Jair arricciò il naso, disgustato. Quella puzza poteva ucciderli ancor prima che li trovassero le cose nere. Era terribile come...

Qualcosa grattò piano fra le ombre a un lato. Garet Jax si girò di scatto, con i pugnali in entrambe le mani, lanciando agli altri un grido di avvertimento.

Troppo tardi. Qualcosa di nero, enorme e alato sembrò esplodere dal buio. Si alzò contro la penombra, il corpo ricoperto da una pelle spessa come cuoio, allargandosi simile a un pipistrello mostruoso. I denti e gli artigli scintillarono in un lampo d'avorio, e un grido stridulo, feroce eruppe dalla sua gola. Si avventò così rapidamente sulla piccola compagnia che non ebbero tempo di difendersi. Calò su di loro veloce come un fulmine, ignorando quelli in testa e buttandosi su Helt. Si gettò sul gigante della Frontiera, agitando gli arti alati, e il suo grido si trasformò in un sibilo spaventoso. Helt barcollò indietro urlando, poi afferrò la cosa nera con entrambe le mani e la scagliò via con violenza, gettandola attraverso la stanza in una catasta di provviste.

Garet Jax balzò avanti, e i pugnali volarono rapidi dalle sue mani, inchiodando il mostro alle casse di legno.

Slanter era arrivato in fondo alla stanza ed era riuscito a spalancare uno dei battenti di ferro. «Fuori di qui!» urlò.

Corsero via rapidamente, uno dopo l'altro, finché furono usciti tutti. Slanter richiuse il battente con un grugnito e rimise a posto il chiavistello. Tremando, si afflosciò contro la porta.

«Cos'era quello?» chiese Foraker, senza fiato, la nera faccia barbuta luccicante di sudore, inarcando fieramente le folte sopracciglia.

«Non lo so» rispose lo Gnomo, scuotendo la testa. «Qualcosa che gli Spiriti hanno fatto con la magia nera... una sentinella, forse.»

Helt era in ginocchio, e si nascondeva la faccia fra le mani. Il sangue gli gocciolava scarlatto fra le dita.

«Helt!» sussurrò Jair, avvicinandoglisi. «Helt, sei ferito...»

Il gigante sollevò lentamente la faccia. Squarci rossi gli attraversavano la faccia. Un occhio era gonfio e già cominciava a chiudersi. Si asciugò il sangue con la manica della tunica e fece cenno al ragazzo di indietreggiare. «No, sono soltanto dei graffi. Niente di grave.»

Ma sussultava per il dolore. Si tirò faticosamente in piedi, appoggiandosi contro il muro. Nei suoi occhi c'era una strana inquietudine.

Slanter si era allontanato dalla porta e si guardava intorno furtivo. Erano al centro di uno stretto corridoio con una porta chiusa a un'estremità e una scala che saliva verso la luce all'altra.

«Di qua!» indicò, avanzando rapido verso la scala. «Muovetevi... prima che ci sorprenda qualcos'altro!»

Tutti cominciarono a seguirlo, tranne Helt, ancora appoggiato al muro del corridoio. Jair si voltò indietro e rallentò. «Helt?» chiamò.

«Muoviti, Jair.» Il gigante si stava ancora asciugando il sangue dalla faccia. Poi si scostò dal muro e cominciò a muoversi. «Va', ora. Sta' vicino agli altri.»

Jair ubbidì, ora che il gigante li stava seguendo, ma si rendeva conto che camminare costava a Helt un terribile sforzo. C'era qualcosa che non andava in lui.

Arrivati alla fine del corridoio, salirono in fretta le scale. Il silenzio irreale della fortezza era interrotto dal rumore di altri passi e voci, confuso, indistinto. L'urlo della cosa alata aveva avvertito i loro avversari della presenza di intrusi nella fortezza. La mente di Jair turbinava mentre saliva rapido la lunga scala con gli altri. Doveva ricordare che poteva usare la canzone magica come protezione... che poteva usarla efficacemente soltanto se ricordava di controllare la sua mente...

Qualcosa gli passò sibilando vicino alla faccia, e Jair inciampò e cadde. Una freccia si infranse sulla parete del pozzo delle scale. Helt fu subito al suo fianco, e lo tirò su. Una pioggia di frecce cadde su di loro mentre Gnomi Cacciatori apparivano nel corridoio in basso e sui parapetti in alto. Ora erano fra le mura di Graymark, ma i loro nemici lo sapevano e stavano convergendo su di loro. Emerso dalle scale, Jair voltò a destra correndo dietro gli altri lungo una serie di bastioni che davano su un ampio cortile interno e un labirinto di torri e fortificazioni. Dappertutto spuntavano Gnomi, armi in pugno, urlando selvaggiamente. Alcuni giacevano sugli spalti, abbattuti da Garet Jax che, davanti a tutti, sgomberava il cammino. I sei schizzarono lungo i bastioni fino a una scala che si apriva in una torre; lì Slanter li fece fermare.

«Il cancello!» Indicò, in fondo al cortile, una saracinesca di ferro sospesa sopra un ingresso ad arco che si apriva in un muro massiccio di blocchi di pietra. «È il modo più veloce per raggiungere il Croagh!» La sua faccia gialla si contorse in una smorfia mentre cercava di riprendere fiato. «In un

attimo gli Gnomi capiranno le nostre intenzioni. E allora faranno scendere la saracinesca per intrappolarci. Ma se riusciamo ad attraversarla prima, potremo essere noi a tagliarli fuori!»

Garet Jax annuì, stranamente calmo in quella situazione angosciosa. «Dov'è il casotto del verricello?»

«Sotto il cancello... da quella parte» indicò Slanter. «Dobbiamo bloccare il verricello!»

Urla e grida risuonavano tutto intorno a loro. Nel cortile in basso gli Gnomi cominciavano ad affollarsi.

Garet Jax si raddrizzò. «Presto, allora... prima che siano troppi.»

La piccola compagnia corse giù per il pozzo delle scale, Slanter in testa. In basso, attraversarono un piccolo corridoio, buio e chiuso fino a una porta che dava sul cortile. Gli Gnomi Cacciatori che brulicavano nel cortile si voltarono verso di loro.

«Ombre!» esclamò Slanter senza fiato.

Poi corsero a rotta di collo verso il cancello.

Brin si alzò lentamente, appoggiando una mano sulla grossa testa di Baffo. La caverna era di nuovo silenziosa, svuotata di vita. Rimase per un attimo al centro del ponte di pietra e guardò verso l'altra estremità dove il sole illuminava l'alta nicchia ad arco. Strofinò dolcemente la testa di Baffo, consapevole delle ferite e degli squarci che gli aveva lasciato la battaglia con le creature nere, della sofferenza che aveva patito.

«Basta ora» mormorò piano.

Poi si voltò e proseguì. Lasciò rapidamente il ponte, senza voltarsi, e cominciò ad attraversare il pavimento della caverna diretta verso la nicchia. Baffo la seguiva silenziosamente col suo passo felpato, gli occhi grandi come fanali che scintillavano. Anche senza girarsi, Brin sapeva che era lì. Con cautela, scrutò le fessure nella roccia alla ricerca di qualche segno dei mostri o degli altri orrori creati dalla magia nera, ma non vide nulla. Erano rimasti soltanto lei e il gatto.

Qualche minuto dopo raggiunse la nicchia con le sue pareti alte, di roccia levigata, su cui erano scolpiti i simboli complessi che aveva visto prima. Li guardò distrattamente, dirigendosi subito verso l'apertura oltre la quale splendeva la luce del sole. Ora aveva un solo obiettivo in mente.

Si lasciò alle spalle il varco e fu di nuovo nella luce. Era metà pomeriggio, il sole si era abbassato a occidente sulla linea degli alberi; la sua luminosità era offuscata dalla nebbia e da nuvole che galleggiavano come spet-

tri lungo tutto il cielo. Si trovava su una cengia che dava su una valle profonda circondata da montagne nude, desolate. Quel paesaggio di montagne, nuvole e nebbia aveva un che di onirico. Tutta la valle era immersa in una tremolante luce plumbea. Si guardò lentamente intorno e poi si voltò, alzando gli occhi verso l'alto. Come sospesa sulle rocce, si ergeva una fortezza tetra, solitaria. Graymark. Da lassù e da ancora più in alto, persa nella nebbia, scendeva la scala di pietra del Croagh. Passava oltre la cengia su cui si trovava Brin, la toccava brevemente e poi scendeva a spirale nella valle.

E infine il suo sguardo si posò sulla valle. Una conca profonda, immersa nell'ombra, si allontanava dalla luce fino a perdersi in un'oscurità nebbiosa. Il Croagh scendeva serpeggiando in quella oscurità, una massa di alberi, rampicanti, cespugli e boscaglia soffocante così densa che la luce non poteva penetrarvi. Questa foresta era un groviglio contorto di vegetazione e piante che sembrava non avere né inizio né fine, come se soltanto le pareti rocciose delle montagne potessero frenare la crescita lussureggiante.

Brin la scrutava, stupita. Era da lì che proveniva il sibilo, quello che aveva già sentito nelle fogne. Era come un respiro. Socchiuse gli occhi per proteggersi dal riverbero della penombra grigia. Aveva forse visto...?

Nella conca della valle, la foresta si mosse.

«Sei vivo!» mormorò, reggendosi forte contro l'ondata di emozioni che l'assaliva.

Si spostò sull'orlo della cengia, proprio dove la spirale del Croagh si congiungeva a essa. Rozzi gradini erano stati intagliati nella roccia, e lei li guardò fin dove scomparivano a una curva. Poi guardò di nuovo la valle in basso.

«Maelmord, eccomi» mormorò.

Infine si voltò verso Baffo. Si inginocchiò accanto a lui e gli strofinò piano le orecchie. Il suo sorriso era triste e dolce. «Tu non devi più seguirmi, Baffo. Anche se la tua padrona ti ha mandato qui per proteggermi, non devi venire oltre. Devi restare qui e aspettare che lei arrivi. Hai capito?»

Gli occhi luminosi del gatto ammiccarono e si strofinò contro di lei. «Proteggi il mio ritorno, se proprio vuoi proteggermi» gli disse. «Forse la profezia dello Spettro del Lago non si avvererà... forse non morirò qui. Forse tornerò. Tieni libera la strada per me, Baffo. Tieni al sicuro la tua padrona e i miei amici. Non permettere che mi seguano. Aspetta, e quando avrò fatto quello che devo fare, ritornerò da te se potrò. Te lo prometto.»

Poi cantò, usando la canzone magica non per persuadere o per inganna-

re, ma per spiegare. Con immagini che risultassero comprensibili alla mente del gatto, gli comunicò quello che desiderava da lui e gli fece capire quello che lei doveva fare. Quando ebbe finito, si chinò in avanti e lo strinse forte a sé per un attimo, affondando il volto nella ruvida pelliccia e sentendo il suo calore comunicarsi a lei, dandole nuova forza.

Si alzò, indietreggiando. Lentamente Baffo si sdraiò finché fu tutto disteso davanti a lei. Brin annuì, sorridendo. Avrebbe fatto la guardia mentre lei scendeva. Le avrebbe ubbidito.

«Arrivederci, Baffo» gli disse e salì sul Croagh.

Il fetore che prima proveniva dal baratro si levò di nuovo dalle profondità nebbiose della valle. Lo ignorò, lasciando per un attimo spaziare lo sguardo sulle montagne, dove la luce del sole splendeva all'orizzonte. Pensò ad Allanon e si chiese se poteva vederla... se, forse, in qualche modo poteva esserle vicino.

Poi inspirò profondamente per calmarsi e cominciò a scendere.

XLI

Come un sol uomo, i sei partiti da Culhaven fecero irruzione dalla porta della torre e corsero nel cortile. Tutt'intorno si levavano degli urli, e gli Gnomi arrivavano da ogni parte.

Al centro del turbine, Jair osservava il dispiegarsi della battaglia con curioso distacco. Il tempo si frammentava e con esso se ne andava il suo senso dell'essere. Stretto fra i suoi amici che cercavano di proteggerlo, fluttuava in mezzo a loro, silenzioso ed effimero, uno spettro che nessuno poteva vedere. La terra, il cielo e il mondo al di là di quelle mura si erano dissolti, insieme con tutto quello che era o sarebbe stato. Non c'era che l'attimo presente e i volti e le sagome di quelli che combattevano e morivano in quel cortile.

Garet Jax guidava la carica, schizzando in mezzo agli Gnomi che accorrevano per sbarrargli la strada, rapido e fluido mentre li abbatteva. Era come un danzatore vestito di nero, tutto grazia, potenza, e movimento apparentemente naturale. Gli Gnomi Cacciatori, temprati e segnati da infinite battaglie, si gettavano davanti a lui con frenetica determinazione, lanciando fendenti con micidiale forza. Ma era come se cercassero di arrestare l'argento vivo. Nessuno riusciva a toccare il Maestro d'Armi, e quelli che si avvicinavano abbastanza per provarci, trovavano in lui l'ombra nera della morte venuta a falciare la loro vita.

Gli altri della compagnia combattevano al suo fianco, non meno determinati e appena meno pericolosi di lui. A un lato stava Foraker, la nera faccia barbuta inferocita mentre faceva oscillare la grande ascia bipenne, costringendo i suoi aggressori a disperdersi con urla di sgomento. All'altro, Edain Elessedil, la snella spada che guizzava come un serpente, mentre il lungo coltello parava i colpi. Subito dietro di loro veniva Slanter, brandendo lunghi coltelli in entrambe le mani, un'espressione assatanata negli occhi neri. Helt chiudeva la retroguardia, uno scudo gigantesco, la faccia straziata che sanguinava ancora, spaventosa a vedersi, e colpiva selvaggiamente con una grande picca, strappata a uno Gnomo, tutti quelli che cercavano di assalirlo.

Jair fu travolto da uno strano senso di euforia. Era come se nulla potesse fermarli.

Le armi volavano da ogni direzione, e le urla dei feriti e dei moribondi riempivano il grigio pomeriggio. Ora erano nel centro del cortile, davanti alle mura della fortezza. Poi, improvvisamente, qualcosa colpì il ragazzo, stordendolo. Sbalordito, abbassò gli occhi e scoprì che la punta di una freccia gli sporgeva dalla spalla come un piolo. Dalla ferita il dolore si diffuse in tutto il corpo, e diventò rigido per lo choc. Slanter lo vide inciampare e subito gli fu vicino, passandogli intorno le braccia per sostenerlo, tirandolo dietro agli altri. Urlando furibondo, Helt faceva oscillare intorno la picca, respingendo gli Gnomi che cercavano di correre avanti per colpirli. Jair serrò gli occhi contro le ondate lancinanti di dolore. Era ferito, pensò incredulo mentre avanzava barcollando guidato da Slanter.

Davanti a loro apparve la saracinesca. Ora nella sua ombra c'erano degli Gnomi che correvano freneticamente e urlavano. La porta di accesso al casotto del verricello era sbarrata e la manovella di ferro cominciò a girare. Lentamente, la saracinesca cominciò a scendere.

Garet Jax balzò avanti, così rapidamente che gli altri faticavano a seguirlo. In pochi secondi raggiunse il cancello, gettandosi in mezzo agli Gnomi che lo sorvegliavano. Ma la manovella continuava a girare, e le catene di ferro a srotolarsi. La saracinesca continuava a scendere.

«Garet!» urlò Foraker, mezzo sepolto sotto una nuova ondata di Gnomi.

Ma fu Helt ad agire. Caricò gli Gnomi Cacciatori, la picca abbassata, sbalzandoli via come foglie sparpagliate da un vento d'autunno. Una pioggia di colpi gli cadde addosso, ma si scrollò come se non li sentisse e proseguì. Dalle mura posteriori gli Gnomi Arcieri presero di mira l'uomo della Frontiera. Due volte fu colpito; la seconda volta cadde barcollando in gi-

nocchio. Ma proseguì.

Poi fu davanti al casotto, gettando il corpo gigantesco contro la porta chiusa, che cedette scricchiolando e si spalancò. Helt fece irruzione, gettandosi contro un gruppetto di difensori, sbalzandoli via dal meccanismo come pupazzi; le sue mani massicce si chiusero sulle leve del verricello per bloccarle. La saracinesca rallentò la sua discesa e si fermò con uno stridore di leve e catene, gli aculei in basso ad appena tre metri dal suolo.

Garet Jax mise in fuga gli Gnomi rimasti davanti al cancello, e Slanter e Jair lo attraversarono barcollando e inciampando, arrivando nell'altro cortile che, per il momento almeno, era vuoto. Jair cadde su un ginocchio e, a quel movimento, la fitta lancinante della ferita gli si propagò in tutto il corpo. Poi Slanter gli fu davanti.

«Mi dispiace ragazzo, ma devo farlo.»

Fissò una mano nodosa sulla spalla di Jair e l'altra sulla punta della freccia, che tirò via con uno strattone. Jair urlò e per poco non perse conoscenza, ma Slanter lo sorresse, ficcandogli un tampone di stoffa della tunica e legandolo stretto alla ferita con la cintura.

Sotto la saracinesca, Garet Jax, Foraker e Edain Elessedil facevano fronte contro gli Gnomi che avanzavano. Una dozzina di passi in là, sempre dentro il casotto, Helt liberò le leve della manovella. Di nuovo la saracinesca cominciò a scendere.

Jair guardava la scena attraverso gli occhi velati di lacrime per il dolore. Qualcosa non andava. Il gigante della Frontiera non stava facendo nessun tentativo per raggiungerli. Se ne stava quasi abbandonato contro il meccanismo, e si limitava a osservare il cancello che scendeva.

«Helt?...» mormorò Jair con un filo di voce.

Poi capì l'intenzione del gigante. Intendeva far scendere la saracinesca e poi bloccarla dall'altro lato. In tal caso, sarebbe rimasto intrappolato lì. E questo significava morte sicura per lui.

«Helt, no!» urlò e si tirò di scatto in piedi.

Ma era troppo tardi. La saracinesca, essendo stata sganciata, calò violentemente a terra. Gli Gnomi difensori urlarono di collera e si voltarono verso l'uomo nel casotto. Puntellandosi, Helt si gettò con tutta la sua forza contro le leve, e le divelse, rovinando il meccanismo.

«Helt!» gridò di nuovo Jair, cercando di liberarsi da Slanter.

Il gigante della Frontiera barcollò fino alla porta del casotto, tenendo davanti a sé la lunga picca. Gli Gnomi correvano verso di lui da tutte le parti. Si piegò e oscillò contro la loro carica, ma per un istante resse. Poi gli fu-

rono tutti addosso e scomparve.

Jair stava paralizzato dietro la saracinesca quando Garet Jax tornò da lui. Bruscamente, il Maestro d'Armi lo fece voltare e lo spinse via. «Vattene!» sbottò. «Presto, Jair Ohmsford, vattene ora!»

Barcollando per lo stordimento, il ragazzo cominciò ad allontanarsi dal cancello. Il Maestro d'Armi correva al suo fianco. «Stava già morendo» disse. Jair girò di scatto la testa, e gli occhi grigi lo fissarono. «La cosa alata nel magazzino l'aveva avvelenato. Glielo si leggeva negli occhi, *ragazzo.*»

Jair annuì, in silenzio, ricordando lo sguardo che Helt gli aveva dato. «Ma noi... avremmo potuto...»

«Avremmo potuto fare molte cose se non ci fossimo trovati qua dentro» lo interruppe bruscamente Garet Jax, la voce calma, glaciale. «Il veleno era letale. Lui sapeva che stava morendo. Ha scelto questo modo per farla finita. Ora, corri!»

Il gigantesco Helt! Jair ricordò com'era sempre stato gentile con lui durante il lungo viaggio verso il Nord. Ricordò i suoi occhi buoni. Helt, di cui sapeva così poco.

Abbassò la testa per nascondere le lacrime, e continuò a correre.

Sull'orlo del Croagh, nel punto in cui si univa alla sporgenza rocciosa sul dirupo sotto Graymark, Baffo sentiva il crescendo della battaglia che divampava in alto. Disteso in tutta la sua lunghezza sulla pietra in ombra, montava la guardia per il ritorno di Brin o l'arrivo della sua padrona. Aveva un udito migliore di qualsiasi essere umano, e aveva captato i rumori già da tempo. Ma non lo spaventavano, così continuava a vigilare, immobile.

Ma poi un suono nuovo raggiunse le sue orecchie, non proveniente dalla battaglia in corso a Graymark, ma da qualcosa nelle vicinanze. Dei passi risuonarono sui gradini di pietra del Croagh, leggeri e furtivi. Il gatto delle paludi sollevò la testa. Sentì degli artigli strisciare sulla roccia. Baffo abbassò di nuovo la testa, e sembrò scomparire nella pietra.

I secondi scivolavano via, e poi apparve un'ombra. Gli occhi socchiusi di Baffo intercettarono il movimento, e rimase immobile. Una delle cose nere strisciava giù per le scale del Croagh... simile a quelle che aveva combattuto nella caverna della montagna. Scivolava giù per i gradini di pietra, girando intorno gli occhi morti, spenti Non vide Baffo. Il gatto delle paludi aspettava.

Quando fu a pochi passi di distanza, Baffo saltò. Si scagliò contro il mostro nero ancora prima che quello potesse accorgersi della sua presenza, una silenziosa macchia in movimento. Agitando le braccia, la creatura volò giù dal Croagh, precipitando come un sasso nella valle. Tenendosi in equilibrio sull'orlo della lunga spirale delle scale, Baffo rimase a guardarla mentre cadeva. Quando colpì il suolo, l'intera foresta fu presa da convulsioni, rami e rampicanti coperti di foglie si agitarono freneticamente. Dava la sgradevole impressione di una gola che inghiottisce. Finalmente, tornò immobile.

Baffo indietreggiò dalla scala, le orecchie appiattite in un misto di paura e odio. Assalito dal fetore della giungla densa di vapori tossì e sputò disgustato. Lentamente tornò sulla sporgenza rocciosa. Poi un altro suono lo fece voltare ringhiando. Altre forme scure si ergevano sul Croagh sopra di lui... altre due cose nere e dietro di loro una figura alta, ammantata e incappucciata. I grandi occhi blu di Baffo ammiccarono e si socchiusero. Era troppo tardi per nascondersi. L'avevano già visto.

Silenziosamente, si voltò per affrontarle, digrignando i denti.

Jair Ohmsford e i suoi compagni corsero attraverso il buio e la penombra fin nel cuore della fortezza di Graymark. Corsero per corridoi in cui ristagnava il fetore di muffa e di fogna, oltre file di porte di ferro arrugginite e pareti che si sgretolavano, attraverso sale in cui echeggiavano i loro passi, e lungo scale consunte e rotte. Il castello di Graymark stava morendo, malato per gli anni e gli abusi e marcio per lo sfacelo. Nulla di quello che vi abitava sopportava la vita, ma trovava benessere solo nella morte.

Cerca la mia morte, pensò Jair mentre correva, e la ferita gli pulsava dolorosamente. Cerca di ingoiarmi e di inglobarmi.

Davanti, la figura nera di Garet Jax sembrava volare, uno spettro che di tanto in tanto faceva dei cenni. L'oscurità davanti a loro era vuota, silenziosa, in attesa. Ormai si erano lasciati alle spalle gli Gnomi; le Mortombre non si erano fatte vedere. Il ragazzo cercò di respingere la paura che lo assalì. Dov'erano le Mortombre? Come mai non le avevano ancora viste? Erano dentro la fortezza, nascoste da qualche parte fra le sue mura, quelle cose che potevano distruggere il corpo e la mente. C'erano e sarebbero sicuramente venute.

Ma dov'erano?

Inciampò, finendo addosso a Slanter, e per poco non cadde. Ma lo Gnomo lo sorresse, passandogli rapidamente un braccio robusto intorno alle

spalle. «Guarda dove metti i piedi!» gli gridò.

Jair strinse i denti mentre un'ondata di dolore lancinante lo sommergeva. «Mi fa male, Slanter. Ogni passo...»

Il faccione dello Gnomo si voltò. «Il dolore ti dice che sei ancora vivo, ragazzo. Ora corri!»

Jair Ohmsford ubbidì. Corsero giù per una sala ricurva; davanti a loro risuonò il rumore di altri piedi in corsa e di voci che gridavano. Gli Gnomi stavano arrivando da un'altra direzione e li cercavano.

«Maestro d'Armi!» chiamò Slanter in tono pressante, e Garet Jax scivolò, fermandosi. Lo Gnomo indicò loro una nicchia dove una porticina si apriva su una stretta scala che saliva scomparendo nel buio.

«Possiamo passare di qui» fece Slanter ansimando, appoggiandosi sfinito contro le pareti di blocchi di pietra. «Ma diamo prima un attimo di respiro al ragazzo.»

Rapidamente, tolse il tappo alla sua borraccia della birra e ne avvicinò il beccuccio alle labbra di Jair. Jair trangugiò grato diverse sorsate. Il liquido nero gli bruciava dentro; quasi subito sembrò alleviare la sua pena. Appoggiato contro il muro vicino allo Gnomo, rimase a guardare Garet Jax che saliva silenzioso i gradini, scrutando l'oscurità. Dietro di loro, Foraker ed Edain Elessedil montavano la guardia all'ingresso della scala, accovacciati fra le ombre.

«Meglio ora?» chiese poco dopo Slanter.

«Meglio.»

«Come quella volta nelle Querce Nere, eh? Quando Spilk ti conciò per le feste?»

«Come allora.» Jair sorrise, ricordando. «Guarisce tutto, la birra degli Gnomi.»

L'altro rise amaramente. «Tutto? No, ragazzo... non quello che ci faranno gli Spiriti quando ci prenderanno. Non quello. Ci verranno a cercare, sai... come hanno fatto nelle Querce. Verranno dalle ombre, cose nere, silenziose. Ne sento l'odore!»

«È soltanto il fetore di questo posto, Slanter.»

Lo Gnomo abbassò la faccia rugosa, come se non avesse sentito. «Helt... se ne è andato così. Mai avrei creduto che avremmo perso tanto presto il gigante. Gli uomini della Frontiera sono dei duri; i battitori ancor di più. Mai avrei creduto che lo avremmo perso tanto presto.»

Jair deglutì a vuoto. «Lo so. Ma per noi andrà diversamente, Slanter. Ci siamo lasciati dietro gli Gnomi. Ce la caveremo, come le altre volte.»

Slanter scosse lentamente la testa. «No, non usciremo di qui, ragazzo. Non questa volta.» Si scostò dal muro, la voce ridotta a un sussurro. «Saremo tutti morti prima.»

Bruscamente, si tirò dietro il ragazzo, fece un rapido cenno a Foraker e a Edain Elessedil, e cominciò a salire la scala. Il Nano e l'Elfo lo seguirono immediatamente. Raggiunsero Garet Jax una dozzina di passi avanti, e insieme i cinque si inoltrarono nell'oscurità. Passo a passo avanzavano, con un piccolo barlume di luce proveniente da qualche punto in alto come unica guida. Muoversi fra le mura di Graymark era come stare in una tomba che li avrebbe imprigionati. Jair lasciò indugiare per un attimo il pensiero, disperatamente consapevole della propria umana mortalità. La morte poteva venire facilmente per lui com'era venuta per Helt. Non era più sicuro, come aveva creduto un tempo, che sarebbe vissuto fino alla fine della storia.

Poi allontanò il pensiero. Se fosse morto, nessuno avrebbe aiutato Brin. Sarebbe finita per tutti e due, perché, senza di lui, non poteva esserci alcuna speranza nemmeno per lei. Perciò, doveva sopravvivere, doveva trovare il modo di sopravvivere.

La scaletta finiva davanti a una piccola porta di legno con una finestra munita di una grata. Era attraverso la grata che la luce penetrava nell'oscurità in cui stavano acquattati. Slanter premette la rugosa faccia gialla contro le sbarre e sbirciò dentro. Da qualche punto vicino a loro, risuonarono le grida degli inseguitori.

«Dobbiamo rimetterci a correre» disse Slanter girando appena la testa. «Avanti, dobbiamo raggiungere la grande sala. State vicini!»

Spalancò la porta di legno, e fecero irruzione in un lungo corridoio, con l'alto soffitto a travi, e finestre strette, ad arco per tutta la sua lunghezza. Slanter li guidò a sinistra, oltre nicchie e porte avvolte nell'ombra, carcasse di armature arrugginite su piedistalli, e grappoli di armi appesi alle pareti di pietra. Le grida si facevano più forti, e sembrava che la compagnia corresse loro incontro. Poi improvvisamente le grida furono tutt'intorno. Dietro, a pochi metri di distanza, una porta si spalancò e degli Gnomi Cacciatori fecero irruzione. Urla di eccitazione esplosero dalle loro gole mentre si voltavano per dare la caccia agli intrusi.

«Presto!» gridò Slanter.

Una pioggia di frecce passò loro accanto sibilando, mentre si riversavano sulla soglia di un alto portale ad arco scolpito con volute ornamentali. Garet Jax e Slanter si buttarono contro i battenti, gli altri un passo dietro,

facendo saltare la serratura, e la porta si spalancò. Corsero dentro, ruzzolando uno addosso all'altro per una lunga scala. Erano nella grande sala che Slanter cercava, un locale maestoso illuminato dal sole che penetrava a fiotti attraverso alte finestre munite di sbarre. In alto correvano trasversalmente delle travi, vecchissime e piene di crepe per il passar del tempo, sorreggendo un immenso soffitto che si alzava come un baldacchino sopra file e file di tavoli e panche sparsi disordinatamente sul pavimento. Ripreso rapidamente l'equilibrio, i cinque corsero attraverso tavole e panche, evitando freneticamente i detriti. Dietro di loro, anche gli inseguitori fecero irruzione nella sala.

Jair seguì Slanter a destra; Garet Jax era davanti a sinistra e Foraker ed Edain Elessedil alla retroguardia. Gli bruciavano i polmoni e la ferita alla spalla pulsava di nuovo penosamente. Un'altra pioggia di frecce e dardi li investì con un sibilo maligno, cadendo rumorosamente sul legno delle panche e dei tavoli. Tutt'intorno stavano spuntando Gnomi Cacciatori.

«Le scale!» urlò freneticamente Slanter.

Davanti, una lunga scala a spirale saliva verso una loggia, e corsero verso di essa. Ma diversi Gnomi l'avevano già raggiunta, disponendosi a ventaglio sui gradini più bassi, tagliando loro ogni possibilità di fuga. Garet Jax puntò direttamente su di loro. Saltato sopra una panca, scivolò giù per il piano di legno e si buttò nella mischia. Atterrando, mantenne misteriosamente l'equilibrio e si avventò come un gatto nero sugli Gnomi sbalorditi. Brandendo i lunghi coltelli in ciascuna mano, si fece strada fra le loro picche e spade ingombranti e li abbatté l'uno dopo l'altro, come se fossero stati dei bersagli inermi. Quando gli altri lo raggiunsero, quasi tutti gli Gnomi giacevano morti e i pochi sopravvissuti erano scappati.

Garet Jax si voltò di scatto verso Slanter, il viso scarno rigato di sangue. «Dov'è il Croagh, Gnomo?»

«Sull'altro lato della sala oltre la loggia!» rispose Slanter senza quasi rallentare il passo. «Presto, ora!»

Corsero freneticamente su per le scale. Dietro, un altro gruppo di Gnomi si era lanciato al loro inseguimento. A metà delle scale, li raggiunsero. Il Maestro d'Armi, il Nano e l'Elfo si voltarono per combattere. Per proteggere Jair, Slanter lo spinse su per un'altra dozzina di gradini. Gli spadoni e le mazze degli Gnomi oscillavano alte, e si scatenò uno spaventoso clangore metallico. Garet Jax indietreggiò barcollando, mentre la pressione degli aggressori lo separavano dagli altri. Poi Elb Foraker cadde, la testa squarciata paurosamente fino all'osso da una lama deviata. Cercò di alzarsi, col

sangue che gli scorreva giù per la faccia barbuta, ed Edain Elessedil corse in suo aiuto. Per un istante, il giovane tenne a bada gli aggressori, facendo guizzare intorno la sua spada sottile. Ma una picca gli trapassò il braccio con cui reggeva l'arma. Con la mazza, uno degli Gnomi colpì l'Elfo inerme a una gamba. Il giovane crollò a terra con un urlo di dolore, e gli altri gli furono subito addosso.

Per un istante sembrò che fossero tutti finiti. Ma poi Garet Jax ripartì all'attacco, gettandosi sugli Gnomi e ricacciandoli. I Cacciatori crollavano, agonizzando con un'espressione sbalordita, morti ancor prima di sapere chi li aveva uccisi. Poi anche l'ultimo Gnomo cadde, e i membri della piccola compagnia rimasero di nuovo soli.

Barcollando, Foraker si avvicinò a Edain Elessedil, che si contorceva in terra per il dolore, e le sue mani nodose si protesero a toccare la gamba ferita. «Rotta» mormorò piano e scambiò un'occhiata d'intesa con Garet Jax.

Legò la gamba con strisce del suo corto mantello, usando le frecce frantumate come stecche. Slanter e Jair corsero giù per raggiungerli, e lo Gnomo costrinse l'Elfo a trangugiare qualche sorso della sua birra amara. Il volto di Edain Elessedil era pallido e tirato per il dolore mentre Jair si chinava su di lui. Il ragazzo capì subito che la gamba era rotta.

«Aiutatemi a tirarlo su» ordinò Foraker. Con l'aiuto di Slanter, portarono l'Elfo in cima alle scale. Là lo appoggiarono contro la balaustra e si inginocchiarono davanti a lui.

«Lasciatemi» mormorò lui, con una smorfia di dolore mentre cambiava posizione. «Dovete. Portate Jair al Croagh. Andate, presto.»

Jair guardò freneticamente gli altri. I loro volti erano cupi, decisi. «No!» esclamò con rabbia.

«Jair.» La mano dell'Elfo gli strinse il braccio. «Eravamo d'accordo, Jair. Lo avevamo giurato. Qualsiasi cosa succeda al resto di noi, devi raggiungere la Sorgente del Cielo. Io non posso più esserti utile. Devi lasciarmi e andare via.»

«Quello che dice è vero, Ohmsford... non può più continuare.» Elb Foraker aveva parlato con voce stranamente sommessa. Posò le mani sulle spalle del ragazzo, poi lentamente si alzò, con lo sguardo che passava da Slanter a Garet Jax. «Credo di non poter andare oltre nemmeno io. Quel colpo di spada mi ha stordito troppo perché possa arrampicarmi in alto. Voi tre proseguite. Io resterò qui.»

«Elb, non puoi farlo...» tentò di protestare l'Elfo.

«Ho il diritto di scegliere» tagliò corto il Nano. «Così come tu hai deciso

di venire in mio aiuto. C'è un vincolo fra te e me... un patto che Elfi e Nani hanno stretto da tempo immemorabile. Siamo sempre stati alleati! È ora di onorare quel vincolo.»

Si voltò verso Garet Jax. «Questa volta la mia scelta non potrà essere messa in discussione, Garet.»

Un gruppetto di Gnomi Cacciatori apparve in fondo alla sala. Rallentarono, guardinghi, chiamando i compagni dietro di loro.

«Muovetevi, ora» sussurrò Foraker. «Portate via Ohmsford e andate.»

Garet Jax esitò solo un attimo, poi annuì. Afferrò la mano del Nano. «Buona fortuna, Foraker.»

«Anche a te» rispose l'altro.

I suoi occhi scuri incontrarono per un attimo quelli dello Gnomo. Poi, in silenzio, mise l'arco di frassino, le frecce e la sottile lama elfa al fianco di Edain Elessedil. E afferrò l'ascia bipenne.

«Andate ora!» ordinò bruscamente senza voltarsi, il volto barbuto fiero e deciso.

Jair teneva duro, con aria di sfida, gli occhi che schizzavano dal volto del Maestro d'Armi a quello di Slanter. «Vieni, ragazzo» disse piano lo Gnomo.

Mani ruvide afferrarono Jair per il braccio buono e lo spinsero lungo la loggia. Garet Jax seguiva, gli occhi grigi freddi, vitrei. Jair avrebbe voluto urlare la sua protesta, dire che non potevano lasciarli, ma sapeva che non sarebbe servito a niente. La decisione era stata presa. Lanciò una rapida occhiata verso Foraker e il Principe elfo, in attesa sulla sommità della scala. Nessuno dei due guardò verso di lui. I loro occhi erano fissi sugli Gnomi Cacciatori che avanzavano.

Poi Slanter li fece passare attraverso una porta in un'altra sala che percorsero rapidamente. Di nuovo si sentirono le grida degli inseguitori, sparse e distanti tranne nella direzione da cui erano fuggiti. Jair correva silenziosamente al fianco di Slanter, sforzandosi di non voltarsi.

La sala terminava davanti a un'apertura ad arco. L'attraversarono per ritrovarsi alla luce del giorno, grigia, nebulosa. Si erano lasciati dietro le mura della fortezza. Un ampio cortile si allargava davanti a loro fino a un parapetto. Al di là, il dirupo scendeva verso una valle; da quella valle una scala di pietra saliva a spirale oltre il bordo del cortile. Saliva in alto, fino ad avvolgersi intorno a una solitaria cima lontana.

Il Croagh, con la Sorgente del Cielo alla sua sommità.

I tre superstiti della piccola compagnia di Culhaven si affrettarono verso

il punto in cui il cortile si congiungeva alla scala e cominciarono a salire.

XLII

Centinaia di gradini passarono sotto i piedi di Brin mentre scendeva la scala di pietra del Croagh verso la fossa del Maelmord. Il nastro sottile di pietra scendeva in una spirale dalle torri plumbee di Graymark verso la nebbia e il caldo denso di vapori della giungla in basso, una stretta passerella sospesa nello spazio, che dava le vertigini. La ragazza la percorreva con grande cautela, quasi paralizzata dalla paura e dalla stanchezza, e tormentata da dubbi insinuanti. Teneva una mano sulla ringhiera di pietra, che le dava la sensazione di appigliarsi a qualcosa. A occidente il sole coperto di nuvole continuava a scendere lentamente dietro le montagne.

Per tutto il tempo della discesa, i suoi occhi rimasero fissi sulla fossa in basso. All'inizio una massa nebulosa, confusa, il Maelmord si delineava meglio a ogni passo. Lentamente, la vita che vi allignava assunse forma e consistenza, stagliandosi contro l'ampio sfondo della valle. Gli alberi erano enormi, curvi, grigiastri, deformati dal modo in cui la natura li aveva plasmati. E in mezzo a loro spuntavano cespugli ed erbacce enormi, cresciuti in modo sproporzionato, e rampicanti che si attorcigliavano intorno a tutto come serpenti senza testa né coda. Il colore della giungla non era un vibrante verde primaverile, ma un verde grigiastro, spento, come di vegetazione che muoia per il gelo invernale.

Eppure il calore era spaventoso. A Brin sembrava di essere in uno dei più arroventati giorni d'estate, quando crepe si aprono nella terra arida, l'erba diventa di un giallo scuro e l'acqua di superficie si riduce in polvere. Il terribile fetore delle fogne aveva qui la sua sorgente di vita, e si levava dalla terra e dal fogliame della giungla in ondate nauseabonde, ristagnando nell'aria quieta del pomeriggio e ammassandosi come una zuppa immonda nella conca fra le montagne. Dapprima, anche con lo spesso strato dell'unguento di Cogline sulle narici, fu quasi insopportabile. Ma man mano che il suo senso dell'olfatto si intorpidiva, divenne meno violento. Lo stesso accadde col caldo, man mano che la sua temperatura corporea vi si adattava. Il calore e il fetore smisero di aggredirla, e rimase soltanto la visione della fossa tetra, orrenda, che non poteva essere cancellata.

E poi c'era quel sibilo e il ritmo con cui il fogliame si alzava e abbassava, come di un corpo che respiri. E la certezza che in tutte le sue parti disparate, l'intera valle era una cosa viva, un essere unico e che, come tale,

poteva agire e sentire. E anche se non aveva occhi, Brin sentiva che la guardava, che la osservava e aspettava.

Ma lei tenne duro. Non poteva nemmeno prendere in considerazione l'idea di tornare indietro. Per giungere in questo luogo, in questo tempo, aveva compiuto un viaggio lungo, estremamente faticoso, che era costato molti sacrifici. Delle vite si erano perse e il carattere dei sopravvissuti era stato cambiato per sempre. Anche lei non era più la ragazza di un tempo, poiché la magia l'aveva riplasmata in qualcosa di nuovo, terribile. Trasalì a quell'ammissione che le costava tanto. Era cambiata, ed era stata colpa della magia. Scosse la testa. Be', forse non era un vero e proprio cambiamento, forse aveva acquisito semplicemente una nuova capacità di penetrazione. Forse, conoscere il potere spaventoso che si nascondeva nella canzone magica le aveva semplicemente mostrato quello che era sempre esistito e lei era quella che era sempre stata e non era cambiata affatto. Forse la differenza era semplicemente che ora sapeva.

Queste riflessioni deviavano appena la sua attenzione dalla massa del Maelmord che ora si avvicinava, mentre il Croagh descriveva l'ultima curva, segnando la fine della sua discesa. Rallentò, scrutando la massa della giungla in basso, l'intrico aggrovigliato di tronchi, rami e rampicanti avvolti in spirali di nebbia, e il vibrare della vita lì radicata, con quel suo respiro che sibilava in una cadenza costante. Nella conca devastata, non vi era nessun altro segno della sua esistenza.

Eppure da qualche parte, in quel groviglio, era nascosto l'Ildatch.

Come poteva trovarlo?

Era ormai a una ventina di gradini dal fondo, col Maelmord che si gonfiava e palpitava tutt'intorno a lei. Il suo sguardo spaziava sulla giungla; confusa, disorientata, si sforzava di respingere la ripugnanza e la paura che la pervadevano, e cercava disperatamente di restare calma. Come le aveva spiegato Allanon, sapeva che ora doveva e poteva usare la canzone magica. Gli alberi, i cespugli e i rampicanti di questa giungla erano come quei due alberi avvinghiati l'uno all'altro nella foresta sopra il Lago Arcobaleno. Aveva usato la canzone magica per separarli. E ora si sarebbe aperta un sentiero.

Ma dove l'avrebbe condotta quel sentiero?

Esitava. Una voce dentro di lei le consigliava cautela, sussurrando che il potere della canzone magica doveva essere usato diversamente questa volta... che la forza da sola non sarebbe bastata. Il Maelmord era troppo grande, troppo potente per essere dominato così. Doveva impiegare intelligen-

za, astuzia. Esso era nato dalla stessa magia che lei esercitava, e tutto discendeva, attraverso l'arco dei secoli, dal mondo fantastico, da un'epoca in cui la magia era l'unico potere...

Interruppe il pensiero, alzando di nuovo gli occhi verso il cielo. La luce del sole le riscaldava il volto con un effetto ben diverso dal calore della fossa. C'era vita e luminosità nella sua carezza. Le lanciò il suo richiamo con tanta forza che, per un istante, provò il bisogno frenetico, inesplicabile di correre indietro.

Abbassò di scatto gli occhi, costringendosi a fissare le profondità fumanti della giungla. Ma ancora esitava. Non capiva come inoltrarsi, non ne era sicura. Non poteva avventurarsi alla cieca nelle fauci di questa cosa. Doveva prima scoprire dove andare e dov'era nascosto l'Ildatch. Il suo viso bruno si fece teso. Doveva capire quella cosa. Penetrarla...

Le parole dello Spettro del Lago la schernivano, un sussurro che la stuzzicava dai recessi più nascosti della sua memoria: Guarda dentro di te, Brin di Shannara. Non capisci?

E all'improvviso, con grande stupore, capì tutto. Le era già stato detto nella Valle d'Argilla, ma non aveva capito. Avrebbe salvato e distrutto, aveva detto di lei Bremen, emerso dal Perno dell'Ade per chiamare Allanon. Salvato e distrutto.

Si appoggiò al parapetto di pietra, sconvolta, tremante. Non era nel Maelmord che doveva guardare per trovare le risposte... non nella fossa.

Ma in se stessa!

Allora si raddrizzò, con un'espressione selvaggia sul volto scuro, perché ora sapeva. Come sarebbe stato facile per lei inoltrarsi nel Maelmord e trovare quello che cercava! Non aveva nessun bisogno di aprirsi con la forza un varco in questo essere che vigilava sull'Ildatch... nessun bisogno nemmeno di cercare il libro. Qui non ci sarebbe stata nessuna lotta, nessuno scontro fra magie.

Ma un'unione!

Scese gli ultimi gradini del Croagh e si ritrovò nella giungla, che sembrò chiudersi improvvisamente sopra di lei, tagliando fuori la luce del sole, lasciandola immersa nell'ombra, nel calore e nel fetore insopportabile. Ma ora nulla più la infastidiva. Sapeva che cosa doveva fare, e niente altro contava.

Dolcemente cantò. La canzone magica risuonò bassa, dura, avida. La musica inondò l'enorme groviglio di rami, rampicanti, cespugli lussureggianti. Accarezzava e blandiva con un tocco abile, poi avvolgeva e am-

mantava con note calde, rassicuranti. Accettami, Maelmord, sussurrava. Accettami dentro di te, poiché io sono come te. Noi non siamo di natura diversa. Siamo la stessa cosa, le nostre magie unite sono la stessa cosa!

Le parole che sussurrava nella musica avrebbero dovuto inorridirla, invece erano stranamente piacevoli. Mentre un tempo la canzone magica le era sembrata soltanto un giocattolo meraviglioso col quale divertirsi - un giocattolo da usare con colori, forme e suoni - ora finalmente aveva afferrato tutta l'infinita gamma delle sue possibilità. Poteva darle qualsiasi cosa. Persino qui, dove il male allignava più forte, lei, Brin, poteva stare a suo agio. Il Maelmord era stato creato per impedire l'accesso a tutto ciò che non fosse in sintonia con esso. Nemmeno la forza intrinseca alla magia della canzone magica poteva avere la meglio su quello che era il fine fondamentale della sua esistenza. Ma la magia era così versatile che poteva camuffare la forza con l'astuzia e fare apparire Brin Ohmsford affine a qualsiasi cosa le si opponesse. Poteva essere in armonia con la vita che allignava in questa fossa... e per tutto il tempo necessario a raggiungere quello che cercava.

Fu presa dall'euforia mentre cantava al Maelmord e ne sentiva la reazione. Piangeva, tanto intenso era il sentimento che la legava alla musica. Tutt'intorno la giungla oscillava, rispondendole, i rami si piegavano, i rampicanti e i cespugli si arrotolavano come serpenti. La musica che cantava sussurrava della morte e dell'orrore che davano vita alla valle. Giocava con essa, assorta nella propria autocreazione, così che non poteva apparire diversa da quello che desiderava apparire.

Si immerse in se stessa, avvolta nella canzone. Allanon e il viaggio che l'aveva portata qui erano dimenticati, come Rone, Kimber, Cogline e Baffo. Ricordava appena il compito che doveva assolvere... trovare e distruggere l'Ildatch. Abbandonandosi così alla magia, riprovò di nuovo quello strano, spaventoso senso di esultanza. Sentiva che il controllo le sfuggiva, proprio come le era accaduto quando aveva usato la canzone magica contro gli Gnomi-Ragno sul Gruppo del Toffer e le cose nere nelle fogne. Si sentiva dissolvere. Ma doveva correre il rischio, lo sapeva. Era necessario.

Il respiro del Maelmord si alzava e abbassava più rapidamente, ora, e il sibilo era più intenso. La voleva, aveva bisogno di lei. Trovava in lei una parte vibrante di sé, il cuore del corpo che giaceva radicato laggiù, e che era mancato tanto a lungo, e finalmente era tornato. Vieni da me, sibilava. Vieni da me!

Il volto avvampato per l'eccitazione e il desiderio, Brin scese dal Croagh

per inoltrarsi nella giungla.

«Devono pur finire queste maledette fogne!» esclamò Rone per l'ennesima volta, rivolto a Kimber e a Cogline, mentre usciva dal tunnel per inoltrarsi nella caverna al di là. Era talmente avvilito che gli pareva di vagare lì dentro da un'eternità.

«Perché mai?» ribatté Cogline, sgradevole come sempre.

Ma il giovane lo sentì appena, poiché la sua attenzione era completamente assorbita dalla caverna in cui erano entrati. Era una sala enorme, con fessure nel tetto da cui la luce nebulosa del sole irrompeva in dardi luminosi; il fondo era spaccato nel centro da un abisso mostruoso. In silenzio, Rone corse avanti lungo l'orlo del baratro, guardando il ponte di pietra che si inarcava sopra di esso. Al di là del ponte la caverna si estendeva fino a un'alta nicchia ad arco di pietra levigata, con simboli antichi scolpiti sulle pareti, che si apriva verso la luce del sole e i pendii verdi, nebbiosi di una valle.

Il Maelmord, pensò subito.

E là sarà Brin.

Saltò sul ponte e lo attraversò, seguito dal vecchio e dalla ragazza. Stava dirigendosi verso la nicchia quando un grido di Kimber lo fece voltare.

«Rone, vieni a vedere!»

Si voltò e tornò rapidamente sui suoi passi. Lei lo aspettava al centro del ponte; senza parlare, indicò qualcosa mentre lui si avvicinava. Una parte cospicua delle catene di ferro che formavano il parapetto del ponte si erano spezzate e frantumate. Ai suoi piedi, rivoli di sangue si stavano asciugando.

La ragazza si inginocchiò a sfiorarli. «Non è passato molto tempo» mormorò. «Non più di un'ora.»

Lui la fissava, silenzioso e sconvolto, mentre lo stesso pensiero inespresso attraversava le loro menti. Rone alzò rapidamente le mani come per ricacciarlo indietro. «No, non può essere il suo...»

Poi un grido lacerò l'aria, stridulo, terrificante... il grido di un animale pieno di rabbia e paura. Frantumò la quiete e i loro pensieri, raggelandoli. Veniva da dietro la nicchia.

«Baffo!» gridò Kimber.

Rone girò rapidamente su se stesso. Brin!

Saltò dal ponte sul fondo della caverna e corse verso la nicchia, allungando allo stesso tempo le mani dietro la schiena per estrarre dal fodero la

grossa spada. Fu rapido, ma Kimber lo fu ancora di più. Corse davanti a lui come un animale spaventato, schizzando dalle ombre della caverna nell'alcova e oltre. Arrancando dietro di loro, Cogline gridava furibondo, nel tentativo di farli rallentare, la voce alta e stridula per la disperazione, ma le sue gambe storte erano troppo lente.

Poi emersero dalla nicchia nella luce, Kimber una dozzina di metri davanti a Rone. E videro Baffo avvinghiato a un paio di cose nere senza volto su una stretta sporgenza rocciosa davanti a loro, un turbine che si agitava contro una massa buia. Più in là, su una scala di pietra che scendeva a spirale dal dirupo fino alla sporgenza rocciosa e alla valle in basso - il Croagh, capì immediatamente Rone - una delle Mortombre stava a guardare.

Quando i due giovani si avvicinarono, la Mortombra si voltò.

«Kimber, attenta!» urlò Rone.

Ma la ragazza stava già correndo in aiuto di Baffo, brandendo un lungo coltello in ciascuna mano. La Mortombra puntò il dito contro di lei e un fuoco rosso esplose dalle sue dita, ma schizzò oltre, mancando Kimber, e frammenti di roccia volarono per aria nel punto in cui colpì. Rone balzò avanti con un grido, tenendo davanti a sé la lama color ebano della Spada di Leah. La Mortombra si voltò immediatamente verso di lui, e il fuoco esplose ancora. Investì il giovane, ma fu assorbito dalla lama della spada, e tutta l'aria intorno a lui avvampò. La violenza del colpo lo sollevò per aria e lo scagliò indietro.

Poi dalla caverna emerse Cogline, vecchio, curvo e furibondo mentre urlava la sua sfida alla Mortombra. Quell'ometto tutto pelle e ossa si lanciò verso la sagoma ammantata di nero. Lo Spirito si girò di scatto, puntando le dita verso di lui. Ma il braccio scheletrico di Cogline guizzò avanti, e un oggetto scuro volò dalla sua mano, schiantandosi nel fuoco cremisi della Mortombra. Un'esplosione tremenda fece tremare tutto il versante della montagna. Dalla sporgenza rocciosa fiamme e fumo schizzarono verso il cielo, e frammenti di roccia volarono dappertutto.

Per un istante tutto scomparve nel fumo e nella polvere. Freneticamente, Rone si tirò in piedi.

«Gustati un po' della mia magia, lurida carogna!» stava urlando Cogline esultante. «Vedi un po' se sei capace di difenderti!»

Schizzò davanti a Rone prima che il giovane potesse fermarlo, danzando estasiato, frenetico, e poi la sua sagoma rinsecchita scomparve nel fumo. Da qualche punto in alto risuonò il ringhio di Baffo, poi il grido di Kimber. Furibondo, Rone imprecò e corse avanti. Quel vecchio pazzo!

Proprio davanti a lui, un fuoco rosso erompeva dalla nebbia. Cogline era stato scagliato in aria come una bambola buttata via da un bambino arrabbiato. Stringendo i denti, il giovane si lanciò contro la fonte del fuoco. Quasi subito, si trovò davanti la Mortombra, la figura ammantata di nero curva e a brandelli. La Spada di Leah penetrò in un'esplosione di fuoco rosso, frantumandola. La Mortombra scomparve. Qualcosa si mosse dietro di lui, e il giovane si girò di scatto. Ma era Baffo che correva attraverso una nuvola di fumo, con una cosa nera avvinghiata addosso e un'altra fra i denti. Rapido, Rone colpì, e la spada affondò nel mostro appeso al dorso del gatto, sbalzandolo via.

«Kimber!» gridò.

Il fuoco rosso gli esplose vicino, ma di nuovo la spada lo assorbì. Una figura ammantata apparve per un attimo nel fumo, e Rone si gettò contro di essa. Questa volta la Mortombra non fu abbastanza veloce. Braccata contro le scale di pietra del Croagh, cercò di scivolare a sinistra, gettando il fuoco dalle dita. Rone le fu addosso istantaneamente. La Spada di Leah calò sulla Mortombra che esplose in un mucchietto di cenere.

Cadde il silenzio, infranto soltanto da Baffo che tossiva piano mentre si avvicinava a Rone simile a uno spettro attraverso la nebbia. Lentamente il fumo scomparve e la sporgenza rocciosa e il Croagh tornarono visibili. La cengia era cosparsa di frammenti di roccia, e una parte del Croagh, nel punto in cui si congiungeva alla sporgenza rocciosa - dove si trovava la Mortombra quando Cogline l'aveva sfidata - era scomparsa.

Rone si guardò rapidamente intorno. Anche la Mortombra e i mostri neri erano scomparsi. Non era sicuro di quello che gli fosse capitato - se fossero stati distrutti o semplicemente scagliati via - ma non si vedevano da nessuna parte.

«Rone.»

Udendo la voce di Kimber, si girò di scatto. Apparve dall'altro lato della cengia, piccola e inzaccherata, zoppicando leggermente. Collera e sollievo lo sommersero allo stesso tempo. «Kimber, perché mai hai potuto fare una cosa tanto...?»

«Perché anche Baffo lo avrebbe fatto per me. Dov'è il nonno?»

Rone si chiuse la bocca per non dire altro. Insieme esplorarono la sporgenza rocciosa. Infine lo videro, mezzo sepolto da un cumulo di detriti, vicino al dirupo, nero come la cenere lasciata dai fuochi della loro battaglia con la Mortombra. Corsero verso di lui e lo liberarono. Aveva scottature sulla faccia e sulle braccia, i capelli bruciacchiati, ed era coperto di fulig-

gine. Dolcemente, Kimber cullò la testa del vecchio fra le braccia. Aveva gli occhi chiusi e sembrava che non respirasse.

«Nonno?» sussurrò la ragazza, accarezzandogli una guancia.

«Chi è?» gridò bruscamente il vecchio, facendo trasalire i due giovani. Cominciò ad agitare le braccia e le gambe. «Fuori dalla mia casa, intrusi! Fuori dalla mia casa!»

Poi sbatté le palpebre e aprì gli occhi. «Ragazza?» borbottò con un filo di voce. «Che ne è stato delle cose nere?»

«Scomparse, nonno.» Kimber sorrise, con un'espressione di sollievo negli occhi scuri. «Stai bene?»

«Bene?» Sembrava stordito, ma annuì risoluto, e la sua voce si indurì per l'indignazione. «Certo che sto bene! Ho soltanto esagerato un pochino! Aiutatemi ad alzarmi!»

Rone inspirò a fondo. Hai una bella fortuna a essere ancora vivo, ecco cos'hai, e lo stesso vale per quella matta di tua nipote, pensò cupo.

Con l'aiuto di Kimber, fece alzare Cogline e poi lasciò che verificasse da solo le sue forze. Sembrava che fosse stato tirato su da un pozzo di cenere, ma doveva essere illeso. La ragazza lo abbracciò affettuosamente e poi cominciò a scrollargli di dosso la polvere.

«Devi essere più prudente, nonno» lo ammonì. «Non sei più veloce come un tempo. Gli Spiriti ti faranno fuori se tenti ancora di saltargli addosso come hai fatto.»

Rone scosse la testa, incredulo. Chi dei due doveva essere rimproverato... la ragazza o il vecchio, o piuttosto tutti e due? Che cosa mai avevano creduto lui e Brin quando...

Rimase senza fiato. Brin. Si era dimenticato di lei. Lanciò un'occhiata verso il Croagh. Se era arrivata fin lì, era quasi certamente scesa nel Maelmord. E lì doveva andare anche lui.

Si allontanò da Kimber e da suo nonno e corse lungo la sporgenza rocciosa fino al punto in cui si congiungeva con i gradini del Croagh. Teneva ancora saldamente in mano la Spada di Leah. Quanto tempo aveva perso qui? Doveva raggiungere Brin prima che si inoltrasse troppo in quella cosa misteriosa che l'aspettava giù nella valle...

Bruscamente, rallentò il passo e si fermò. Baffo gli stava proprio davanti, bloccandogli l'accesso alla scala. Il gatto delle paludi lo fissò un attimo, poi sedette e ammiccò.

«Vattene via!» scattò Rone.

Il gatto non si mosse. Il giovane esitò, poi, spazientito, andò avanti. Baf-

fo digrignò i denti, e un ringhio sordo gli rombò in gola.

Rone si fermò di colpo e si voltò furibondo verso Kimber. «Di' al tuo gatto di lasciarmi passare, Kimber. Voglio scendere.»

La ragazza chiamò piano la bestia, ma Baffo rimase dov'era. Perplessa, gli si avvicinò e si chinò su di lui, parlandogli con voce bassa, calma, accarezzandolo intorno alle orecchie e al collo. Il gatto si strofinò contro di lei, facendo le fusa, ma non si mosse. Infine Kimber indietreggiò.

«Brin sta bene» lo informò con un breve sorriso. «È scesa nella fossa.»

Rone annuì, sollevato. «Allora devo seguirla.»

La ragazza scosse la testa. «Tu devi restare qui.»

Rone la guardò, allibito. «Restare qui? Scherzi? Brin è laggiù, tutta sola! Io la seguo!»

Ma Kimber scosse di nuovo la testa. «Non puoi, perché lei non vuole. Ha usato la canzone magica per impedirlo. Ha fatto di Baffo la sua sentinella. Nessuno può passare... nemmeno io.»

«Ma è il tuo gatto! Fallo andar via! Diglielo! Quella magia non è poi così forte, non è vero?»

La faccia da folletto lo guardò, imperturbabile. «Non è soltanto la magia, Rone. Il suo istinto gli dice che Brin fa bene. Non è la magia a trattenere Baffo, ma la sua ragione. Lui sa che qualsiasi pericolo sia in agguato nella valle, è troppo grande per noi. Non ti lascerà passare.»

Rone fissava la ragazza con un'espressione di intensa collera e incredulità. Il suo sguardo passava da lei al gatto e viceversa.

Che cosa doveva fare ora?

L'euforia sommerse Brin, avvolgendola in un caldo abbraccio, fluendo in lei come sangue vitale. Si sentiva trascinare come una nave minuscola sulle acque di un grande fiume. La vista, i suoni e gli odori si fondevano, scorrendo in un miscuglio abbagliante di visioni selvagge, alcune di bellezza e luce, altre della più cupa deformità, tutte contenute nel flusso e riflusso della sua mente. Nulla era più come un tempo, ma nuovo, esotico, carico di meraviglia. Era un viaggio di autoscoperta che trascendeva il pensiero e il sentimento e aveva in sé la sua ragion d'essere.

La ragazza cantava, e la musica della canzone magica era il cibo e la bevanda che la nutrivano, la sorreggevano, le davano la vita.

Ormai era nel cuore del Maelmord, lontana dalla scala del Croagh e dal mondo che si era lasciata dietro. Questo era tutt'altra cosa. Mentre era tutta tesa a diventarne parte, esso si protendeva verso di lei e l'attirava. Il fetore,

il caldo insopportabile e il putridume delle cose viventi l'avvolgevano, trovando in lei una creatura affine. I rami nodosi, i rampicanti contorti e screziati, i grandi steli delle erbacce e i cespugli le accarezzavano il corpo mentre lei passava leggera, nutrendosi delle note vibranti della musica, trovando in essa un elisir che restituiva loro la vita. Come da una grande distanza, Brin sentiva la loro carezza e sorrideva in risposta.

Era come se avesse cessato di esistere. Una minuscola parte di lei sapeva che le cose che le si attorcigliavano intorno e si strofinavano teneramente contro di lei avrebbero dovuto inorridirla. Ma ormai era completamente prigioniera della canzone magica, non era più quella di un tempo. Tutti i sentimenti e i pensieri che erano stati suoi, che avevano formato la sua personalità, erano sepolti sotto la magia nera, ed era diventata simile alla cosa in cui si inoltrava. Era uno spirito affine, ritornato dal suo vagabondaggio in qualche luogo lontano, e il male in lei era forte quanto quello che qui la stava aspettando. Brin era diventata oscura come il Maelmord e la vita che lì era stata generata. Era una cosa sola con esso. Gli apparteneva.

Una minuscola parte di lei capiva che Brin Ohmsford aveva cessato di esistere, posseduta dalla magia della canzone magica. Capiva che si era lasciata trasformare in quest'altra cosa - una cosa così ripugnante che, in altri tempi, non avrebbe sopportato - e che non sarebbe tornata se stessa finché non fosse riuscita a penetrare fino al cuore del male che l'avviluppava. L'euforia, l'esultanza provocate dal potere spaventoso della canzone magica, minacciavano di sottrarla completamente a se stessa, di spogliarla della sua lucidità e di trasformarla per sempre nella cosa che fingeva di essere. Tutte le fantasie strane e meravigliose erano soltanto gli orpelli della follia che l'avrebbe distrutta. Di quello che era stata rimaneva soltanto quel minuscolo frammento che teneva ancora protetto accuratamente dentro di sé. Per tutto il resto era diventata la creatura del Maelmord.

La barriera della giungla si allontanò e ritornò, immutata. Le ombre l'avviluppavano, morbide come velluto nero e silenziose come la morte. Ora tutto il cielo era nascosto dagli alberi, e soltanto la penombra del crepuscolo penetrava il buio. Mentre camminava in quel labirinto di oscurità e caldo soffocante, il sibilo del Maelmord si levava dalla terra, senza tregua, e i rami, i tronchi, gli steli e i rampicanti oscillavano e si contorcevano allo stesso ritmo di quel respiro. A parte quello, non vi era che il silenzio... intenso e carico di aspettativa. Non c'era altro segno di vita... nessuna traccia degli Spiriti, delle cose nere che li servivano, o dell'Ildatch che li aveva generati tutti.

Andò avanti, guidata da quella scintilla di coscienza che nascondeva nel profondo di sé. Trova l'Ildatch, le sussurrava con la sua piccola voce silenziosa. Trova il libro della magia nera. Il tempo si frammentava e scivolava via fino a perdere ogni significato. Era lì da un'ora? O più? Aveva la strana sensazione di essere lì da molto, molto tempo, quasi da sempre.

In lontananza, quasi impercettibile a lei nel vasto groviglio della giungla, qualcosa precipitò dal dirupo in alto e cadde nella fossa. Ne avvertì la caduta e ne sentì il grido mentre il Maelmord lo inghiottiva rapidamente, stritolandolo, schiacciandolo e divorandolo fino ad annientarlo. Ne assaporò la morte e il sangue mentre veniva risucchiato. Quando finì, ne desiderò dell'altro.

Poi dei sussurri ammonitori la sfiorarono. Da confusi ricordi del passato, riemerse Allanon. Alto e curvo, i capelli neri grigi, la faccia scarna segnata dagli anni, si protendeva verso di lei attraverso un abisso che Brin non poteva varcare, e le sue parole erano come gocce di pioggia che martellavano su una finestra chiusa davanti a lei. Sii cauta. La canzone magica è un potere quale non ho mai visto. Usala con prudenza. Sentì le parole, le vide gocciolare sul vetro e si sorprese a ridere per il modo in cui scivolavano via. La figura del Druido indietreggiò e scomparve. Era morto ora, ricordò con stupore. Scomparso per sempre dalle Quattro Terre.

Lo richiamò, come se la sua apparizione potesse aiutarla a ricordare qualcosa che stranamente aveva dimenticato. Egli venne, emergendo solenne dalla nebbia turbinante, varcando l'abisso che li aveva separati. Le sue mani forti si posarono dolcemente sulle spalle di Brin. I suoi occhi riflettevano saggezza e determinazione, e poi fu come se lui non l'avesse mai veramente lasciata, e fosse sempre rimasto al suo fianco. Questo non è un gioco, le sussurrava. Non potrà mai esserlo! Sta' all'erta! E lei scosse la testa. Io posso salvare e distruggere, sussurrò in risposta. Ma chi sono io? Dimmelo ora! Dimmelo...

Un'increspatura nel tessuto della sua coscienza trascinò via il Druido, come uno spettro, e improvvisamente Brin fu di nuovo nel Maelmord. C'era un borbottio di disagio nella fossa, una nota di insoddisfazione nel suo sibilo. Aveva avvertito il suo momentaneo cambiamento e ne era turbata. Brin ritornò istantaneamente alla cosa che aveva creato. La canzone magica si alzò e si diffuse nella giungla, placandola, cullandola di nuovo. Il disagio e l'insoddisfazione svanirono.

Scivolò avanti nel nulla, lasciandosi inghiottire dal Maelmord. Le ombre diventavano sempre più profonde e la luce moriva. Il respiro della fossa

sembrava farsi più pesante. Il senso di affinità creato fra di loro dalla canzone magica si intensificò, lasciandola senza fiato per l'attesa. Era vicina ora... vicina a quello che cercava. Quella sensazione l'assalì come una vampata improvvisa, e cantò con rinnovata intensità. La magia della canzone magica si levò nell'oscurità e il Maelmord fu scosso da un fremito.

Poi la barriera della giungla scomparve e si ritrovò entro un'enorme radura buia, tutta circondata da una fitta muraglia di alberi, cespugli e rampicanti. Una torre si ergeva al centro della radura, antica e in rovina, immersa nell'oscurità. Mura di pietra si alzavano verso il tetto della foresta diramandosi in una selva di torrette che salivano a spirale e di parapetti merlati, nudi e spogli come ossa sbiancate. Non vi era alcuna traccia di vegetazione sulla torre. Come se il contatto con essa significasse morte, la giungla l'aveva aggirata.

Brin si fermò. La musica della canzone magica si abbassò in un sussurro carico di aspettativa mentre alzava gli occhi sulla torre.

Qui! Il cuore del male è qui. L'Ildatch!

Stringendosi addosso gli strati di magia che l'ammantavano, gli andò incontro.

XLIII

Una porta di legno, coperta di fessure e devastata dal tempo, era spalancata nell'ingresso buio della torre, i battenti che pendevano da cardini spezzati e arrugginiti per l'abbandono. Avvolta nella musica della sua canzone, la ragazza la varcò. Dentro vi era un'oscurità densa, eppure abbastanza luce da poter vedere, un barlume confuso e nebuloso che penetrava in nastri sottili fra le crepe e le fessure di cui erano cosparsi i muri semisgretolati. Strati di polvere ricoprivano il pavimento di pietra, formando un tappeto di sottile fuliggine che si sollevava in nuvole dense quando gli stivali di Brin vi passavano sopra. Era fresco lì dentro, il calore e il fetore della giungla erano misteriosamente rimasti chiusi fuori.

Rallentò il passo. Un corridoio serpeggiava davanti a lei scomparendo nell'ombra. Si voltò un attimo, quando, dal profondo del suo essere, una voce ammonitrice la costrinse a lanciare un'occhiata guardinga alla massa aggrovigliata della giungla che circondava la torre come una muraglia.

Proseguì. Il potere della magia si agitò in lei con una vampata improvvisa di calore, e le sembrò di fluttuare. Percorse il corridoio, seguendone le innumerevoli curve, appena consapevole della polvere che si alzava come

una cortina di vapore da sotto i suoi piedi. Si chiese come mai in quel corridoio non vi fossero altre orme che la sua, mentre sicuramente anche le Mortombre vi passavano, ma la questione svanì rapidamente dalla sua mente.

Una scala si alzava davanti a lei e cominciò a salirla... una lenta, interminabile ascesa fin nel cuore della torre. Le giungevano dei richiami, sussurri che non avevano né origine né identità, ma nascevano dall'aria stessa, tutta vibrante di mormorii. Le ombre e i pochi barlumi di luce si mescolavano e fondevano. Le sembrava di immergersi nella pietra stessa della torre, scivolando come uno spettro attraverso le sue sale, affondandovi per diventare una cosa sola con essa, com'era accaduto col Maelmord. Sentiva pian piano, con piacere, che il suo corpo veniva risucchiato. Era la magia della canzone a provocarlo, sempre protesa verso il male che lì si nascondeva, insinuandola là dentro come se fosse veramente parte di esso...

Poi la scala finì e si ritrovò sulla soglia di una rotonda cavernosa, a cupola, grigia, vuota, immersa nell'ombra. Quasi spontaneamente, la musica della canzone magica svanì in un sussurro, e le voci intorno a lei tacquero.

Entrò nella sala, appena consapevole del suo corpo che si muoveva, sempre con la sensazione di fluttuare. La sala non era vuota, come aveva creduto. Quasi nascosta nel buio c'era una piattaforma, e sulla piattaforma un altare. Avanzò di un passo. Sull'altare era posato qualcosa di enorme, quadrato e avvolto nell'oscurità che sembrava emanare da esso. Avanzò di un altro passo. Una violenta eccitazione la inondò.

Era l'Ildatch!

Lo capì istantaneamente, prima ancora di sapere con certezza che cosa aveva visto. Era l'Ildatch, il cuore del male. Il potere della canzone magica la invase e inondò il suo corpo con un'intensità rovente.

Mentre i suoi pensieri turbinavano, attraversò la sala, ripiegandosi su se stessa come un serpente arrotolato. La musica della canzone magica divenne un sibilo velenoso. Poi sembrò che la sala scomparisse, che le pareti indietreggiassero nell'oscurità finché non vi fu nulla al mondo tranne il libro. Brin salì i gradini della piattaforma e si avviò a grandi passi verso l'altare su cui esso giaceva, chiuso. Era vecchio, consunto, la rilegatura di rame ossidata fino a un nero verdastro, e la copertina di cuoio sudicia e screpolata... un tomo enorme, mostruoso che sembrava esser lì dall'inizio del tempo.

Brin rimase sopra di esso un attimo, scrutandolo, in attesa, assaporando la profonda soddisfazione di averlo finalmente a portata di mano.

Poi si chinò e le sue mani si chiusero sul libro.

- Creatura dell'oscurità.

La voce mormorava piano nella sua mente; le dita di Brin si immobilizzarono sui bordi opachi.

- Creatura dell'oscurità.

La canzone magica si spense in un sussurro e svanì. La sua gola soffocò e sigillò la musica, quasi prima ancora che lei ne fosse consapevole. Rimase in silenzio davanti all'altare, sempre stringendo il libro fra le mani. Echi della voce risuonavano a tratti nella sua mente, le si avvinghiavano come viticci, impedendole di muoversi.

- Ti aspettavo, creatura dell'oscurità, da quando sei giunta in questo mondo, dal grembo di tua madre, figlia della magia elfa. Siamo sempre stati uniti, io e te, attraverso vincoli più forti di qualsiasi legame di sangue, più forti della carne. Molte volte i nostri spiriti si sono incontrati, e anche se non ti ho mai conosciuta, né conoscevo il tuo mondo, ho sempre saputo che un giorno saresti venuta.

La voce era atona, monotona, non era né di uomo né di donna, ma di qualcosa che li comprendeva entrambi, spoglia di ogni emozione e sentimento, così che quel mormorio era svuotato di ogni guizzo vitale. Ascoltandola, Brin si sentì raggelare il sangue. Quella minuscola parte che ancora proteggeva e teneva nascosta nel profondo del suo io, indietreggiò terrorizzata.

- Creatura dell'oscurità.

Brin scrutò rapidamente le ombre della sala. Dov'era l'essere che la chiamava? Che cosa la teneva prigioniera? I suoi occhi si posarono inorriditi sull'antico libro che stringeva al punto che le nocche delle sue dita sbiancarono; la rilegatura di cuoio emanava un calore bruciante.

- Sono io, creatura dell'oscurità. Qua fra le tue mani. Io ho vita. È sempre stato così. C'è sempre stato qualcuno che mi ha dato vita. C'è sempre stato qualcuno che mi ha dato la sua vita.

Brin aprì la bocca, ma non ne uscì alcun suono. Quella sensazione di calore si diffuse dalle mani fin nelle braccia e cominciò a salire.

- Ora mi conoscerai. Io sono l'Ildatch, il libro della magia nera, nato dall'era delle creature fantastiche. Sono più antico degli Elfi... antico quanto il Re del Fiume Argento, antico quanto il Verbo. Coloro che mi hanno creato, che mi hanno dato questa forma, sono da tempo scomparsi dalla terra, quando sopraggiunsero i mondi della magia e dell'Uomo. Un tempo non ero che parte del Verbo, nascosto agli sguardi, sussurrato nell'oscurità.

Non ero che un cumulo di segreti. Poi questo cumulo prese forma, venne scritto e studiato da coloro che volevano conoscere il mio potere. Sono sempre esistiti coloro che volevano conoscere il mio potere. Attraverso le ere, io sono stato qui per loro e ho offerto i miei segreti a quelli che desideravano condividerli. Ho plasmato creature dotate di magia e dato potere. Ma non c'è mai stato nessuno come te.

Le parole echeggiavano in sussurri carichi di anticipazione e promessa, e Brin li sentiva turbinare nella sua mente come foglie al vento. Ora il senso di bruciore era in tutto il suo corpo, un bruciore simile alla vampata rovente di una fornace spalancata.

- Molti sono venuti prima di te. Dai Druidi nacquero il Signore degli Inganni e i Messaggeri del Teschio. Trovarono in me i segreti che cercavano e diventarono quello che volevano diventare. Ma io ero il potere. Da uomini che le razze avevano bandito nacquero le Mortombre, semi già sparsi. Ma, di nuovo, io ero il potere. Io sono sempre il potere. Ogni volta, si forma la suprema visione di quello che deve essere del mondo e delle sue creature. Ogni volta, quella visione è plasmata dalle menti di coloro che vogliono usare il potere racchiuso nelle mie pagine. Ogni volta, la visione si rivela inadeguata e il creatore fallisce. Figlia delle tenebre, ti lascerò ora intravedere quello che posso offrire.

Come se avessero una propria volontà, le mani di Brin aprirono con cura l'Ildatch e i fogli di pergamena cominciarono a girare. Giunse il sussurro di parole formulate in una scrittura ignota e in una lingua più antica dell'uomo, e le parole parlavano con una voce sommessa, furtiva. La mente di Brin si aprì per accoglierle e la comprensione del testo le giunse immediata. Un barlume qui e là, e i segreti del potere le si rivelarono, oscuri, terrificanti.

Poi, rapidamente come erano venute, le rivelazioni scomparvero, lasciando nella loro scia brandelli di ricordi. Le pagine scivolarono indietro e il libro si chiuse. Le mani di Brin, ancora strette sul tomo massiccio, cominciarono a tremare.

- Solo un sussurro di quello che sono, ti ho mostrato. Potere, creatura dell'oscurità. Un potere in confronto al quale quello del Druido Brona e dei suoi seguaci non era che misera cosa. Potere che renderebbe insignificante quello delle Mortombre che ora vengono a me. Lascia che quel potere scorra dentro di te. Sentilo.

Il bruciore la inondò. Si sentì espandere e crescere a quella vampa.

- Per mille anni, sono stato usato in modo tale da determinare il tuo de-

stino e quello dei tuoi. Per mille anni, i nemici della tua famiglia hanno invocato il mio potere e cercato di distruggervi. Sei giunta in questo tempo e luogo esclusivamente per mia volontà. Io ho determinato quello che sei; io ho plasmato la tua vita. C'è un motivo in tutto ciò che accade, creatura dell'oscurità, e c'è un motivo anche in questo. Lo intuisci? Guarda dentro.

Un sussurro ammonitore risuonò improvvisamente in lei, e le sembrò di ricordare una figura alta, ammantata di nero, con i capelli grigi e gli occhi penetranti che la metteva in guardia da qualcosa che avrebbe cercato di ingannarla e corromperla. Si dibatté per un attimo con quel ricordo, ma nessun nome le veniva alla memoria, e la visione fu oscurata da quel bruciore che l'invadeva e dall'eco indugiante delle parole dell'Ildatch.

- Non capisci te stessa? Non capisci cosa sei? Guarda dentro. –

La voce era fredda, atona e sempre vuota di emozioni, ma pervasa di un'insistenza che disperse i suoi pensieri. La vista le si annebbiò e le sembrò di vedere dal di fuori quello che era diventata attraverso la magia della canzone magica.

- Siamo una cosa sola, creatura dell'oscurità, proprio come desideravi. Non c'è nessun bisogno della magia elfa, perché tu sei quello che sei e sei sempre stata. Ecco perché siamo uniti. I legami nati dalla magia ci rendono quali siamo, perché siamo soltanto la magia che portiamo dentro di noi... tu nel tuo corpo di carne e sangue, io nel mio di pergamena e inchiostro. Le nostre vite sono congiunte; ecco tutto quello che ho atteso per tutto questo tempo. -

Menzogne! Come un lampo, la parola attraversò la mente di Brin, e svanì. I suoi pensieri presero a turbinare, e la sua ragione fu oscurata. Le sue mani stringevano ancora l'Ildatch come trattenute dalla vita che vibrava lì dentro, e le parole di quella voce disincarnata le apparvero stranamente suadenti. C'erano veramente dei vincoli fra di loro; c'era un'unione. Lei era come l'Ildatch, una sua parte.

Nella sua mente invocò il nome del Druido, sforzandosi di ritrovare il ricordo che aveva perduto. Il bruciore divampò violento per cancellarlo, e la voce parlò di nuovo.

- Per tutti questi anni ti ho aspettata, creatura dell'oscurità. Dall'arco del tempo, sei venuta a me, e ora ti appartengo. Cerca di capire quello che devi fare con me. Sussurramelo.

Le parole si composero nella sua mente, scure contro la nebbia rossa che le danzava davanti agli occhi. Cercò di urlare, ma il suono le morì soffocato in gola.

- Sussurra quello che devi fare con me. -
No! No!
- Sussurra quello che devi fare con me. –
Gli occhi le si velarono di lacrime.
Devo usarti, rispose.

Rone scese dal Croagh furibondo, si girò di scatto e tornò sui suoi passi. Strinse con entrambe le mani la lama della spada finché le nocche gli si sbiancarono.

«Adesso basta... di' al tuo gatto di andarsene, Kimber!» ordinò, dirigendosi a grandi passi verso la ragazza, ma rallentando l'andatura appena Baffo girò la grossa testa verso di lui.

Di nuovo Kimber scosse il capo. «Non posso, Rone. In questa cosa usa il suo discernimento.»

«Non me ne importa un accidente del suo discernimento!» esplose il giovane. «È solo un animale e non può prendere una decisione come questa! Io scenderò nel Maelmord che gli piaccia o no! Non ho nessuna intenzione di lasciare Brin sola laggiù!»

Brandendo la spada, fece per dirigersi verso Baffo, ma in quell'istante un brivido profondo si propagò attraverso la montagna, diffondendosi dalla giungla buia del Maelmord. Fu così forte che fece barcollare e inciampare i due giovani sbigottiti. Ripreso l'equilibrio, corsero verso l'orlo del dirupo.

«Che cosa è successo laggiù?» sussurrò Rone, preoccupato. «Che cosa è successo, Kimber?»

«Saranno stati gli Spiriti» fece Cogline dietro di loro, sputando. «Avranno invocato la magia nera contro la ragazza, magari.»

«Nonno!» lo redarguì Kimber, arrabbiata questa volta.

Rone si voltò di scatto, furibondo. «Vecchio, se è successo qualcosa a Brin perché sono stato trattenuto qui dal gatto...»

Poi tacque di colpo. Sulla scala del Croagh apparve una fila di figure ammantate, curve e avvolte nella fievole penombra del tardo pomeriggio. Scendevano l'una dietro l'altra dalle mura plumbee di Graymark, come un serpente, verso la sporgenza rocciosa dove aspettavano Rone e i suoi compagni.

«Mortombre!» esclamò il giovane con un filo di voce.

Già Baffo si stava voltando, raccogliendo le forze per prepararsi a difendersi. L'esclamazione soffocata di Cogline sibilò forte nel silenzio.

Rone alzò gli occhi verso la fila di sagome scure che si allungava, avan-

zando verso di loro. Erano troppe.

«Mettiti dietro di me, Kimber» le disse con dolcezza.

Poi sollevò la spada.

Devo usarti... usarti... usarti.

Le parole si ripetevano nella mente di Brin, in una litania suadente che minacciava di sopraffare la ragione. Eppure qualche vaga sembianza di logica resisteva, e le urlava attraverso quella nenia salmodiante.

È la magia nera, fanciulla! È il male che tu sei venuta a distruggere.

Ma il contatto del libro con la pelle delle sue mani e quel bruciore dentro il corpo formavano una barriera impenetrabile. Di nuovo le giunse la voce, avviluppandola.

- Che cosa sono io se non una raccolta di lezioni di saggezza selezionate nel corso delle ere e destinate all'uso degli esseri mortali? Io non sono né il bene né il male, ma semplicemente una cosa che esiste. Sapere, fissato in queste pagine, raccolto in questo libro... per chiunque possa desiderare di conoscerlo. Prendo quello che mi viene dato dalle vite di coloro che mettono in atto i miei sortilegi e non sono che un loro riflesso. Pensa, creatura dell'oscurità! Chi erano quelli che hanno voluto usarmi? Quali scopi hanno cercato di perseguire? Tu non sei come loro. –

Brin si appoggiò all'altare, stringendo il libro fra le mani. Non ascoltare! Non ascoltare!

- Da oltre mille anni, sono sotto il controllo dei tuoi nemici. Ora tu sei al loro posto, hai l'occasione di usarmi come nessun altro ha mai tentato di fare. Tu detieni quel potere che è mio. Tu possiedi i segreti che tanti hanno mal usato. Pensa a quello che potresti fare con quel potere, creatura dell'oscurità. Tutta la vita e tutta la morte possono essere riplasmate attraverso quello che io sono. La tua canzone magica congiunta con la parola scritta, magia con magia... come sarebbe meraviglioso. Capisci quanto sarebbe meraviglioso se tu tentassi? –

Ma non c'era alcun bisogno di tentare. Lo aveva già sentito nella magia della canzone magica. Potere! L'aveva travolta e lei ne aveva infinitamente goduto. Quando l'avviluppava, lei si innalzava sopra il mondo e tutte le sue creature e poteva abbracciarle o gettarle via come voleva. Quali altre cose avrebbe potuto fare - sentire - se avesse avuto anche il potere di questo libro?

- Tutto quello che esiste sarebbe tuo. Sii quello che vuoi essere e plasma il mondo come sai che dovrebbe essere. Potresti fare tanto, e con te tutto

andrebbe bene... non come con quelli che ti hanno preceduto. Tu hai la forza di cui essi erano privi. Tu sei nata dalla magia elfa. Usami, creatura dell'oscurità. Saggia i limiti della tua magia e della mia. Unisciti a me. È questo che aspettavo, ed è per questo che tu sei venuta. Così era scritto, da sempre. –

Brin scuoteva lentamente la testa da un lato all'altro. Sono venuta per distruggerti, per mettere fine a... Si sentiva disintegrare, frantumarsi come vetro caduto su una lastra di pietra. Vampate roventi l'attraversavano, e le sembrava di fluttuare lontano dal corpo che cercava di trattenerla.

- Ho la mia sapienza da offrirti. Ho il mio intuito, che supera qualsiasi cosa un essere mortale possa sognare. Può trasformarti in tutto quello che desideri diventare. La vita intera può essere riplasmata nel modo giusto, secondo il tuo volere. Distruggimi, e tutto quello che possiedo andrà inutilmente perduto. Distruggimi, e nulla di quello che potrebbe accadere, si potrà mai realizzare. Preserva quello che è valido, creatura dell'oscurità, e fallo tuo... -

Allanon, Allanon...

Ma la voce mise a tacere il suo grido silenzioso.

- Guarda, creatura dell'oscurità. Quello che vorresti distruggere sta dietro di te. Voltati, ora, e guarda. Voltati e guarda... Brin si girò di scatto. Una folla di figure ammantate emerse dalle ombre; erano alte, nere, terrificanti, simili a spettri. Sfilarono lungo la rotonda, esitando quando videro che la ragazza teneva fra le mani il libro della magia nera. La voce dell'Ildatch sussurrò di nuovo.

- La canzone magica, creatura dell'oscurità. Usa la magia. Distruggili. Distruggili. –

Agì quasi senza pensare. Stringendo a sé il libro per proteggerlo, invocò il potere della magia. Venne rapidamente, irrompendo dentro di lei come le acque di un fiume in piena. Gridò, e la canzone magica frantumò il silenzio cupo della torre. Quasi tangibile, penetrò il buio della sala. Investì gli Spiriti con un'esplosione di suoni, e quelli cessarono semplicemente di esistere. Di quello che erano stati non rimase nemmeno la cenere.

Brin indietreggiò barcollando contro l'altare, e nel suo corpo la magia della canzone magica si fuse con quella del libro.

- Sentilo, creatura dell'oscurità. Senti il potere che ti appartiene. Ti riempie, e io sono parte di esso. Come cadranno facilmente i tuoi nemici quando invocherai quel potere! Puoi forse dubitare ancora di quello che deve essere? Non credere più che esistano altre strade. Prendimi e usami. Di-

struggi le Mortombre e le cose nere che ti si opporrebbero. Fammi tuo. Dammi la vita. –

Quella minuscola parte sepolta nel suo essere ancora combatteva e resisteva alla voce, ma il suo corpo non le apparteneva più. Ora apparteneva alla magia, e lei era intrappolata dentro il suo guscio. Emerse da se stessa, un nuovo essere, e quel frammento di lei che ancora capiva la verità fu abbandonato. Si dilatò finché sembrò riempire la sala ora minuscola. C'era così poco spazio per lei lì dentro! Doveva avere tutto quello che l'aspettava fuori!

Un lungo gemito angosciato esplose dalle sue labbra, e tese le braccia, alzando il libro dell'Ildatch.

- Usami. Usami.

Dentro di lei, il potere cominciò a crescere.

XLIV

I gradini del Croagh sfilavano velocemente sotto i piedi di Jair mentre seguiva in gran fretta Garet Jax e Slanter, e aveva la sensazione che ogni gradino dovesse essere l'ultimo. I muscoli del suo corpo erano rattrappiti e indolenziti, e il dolore della ferita si propagava dappertutto con fitte lancinanti, consumando le forze che già gli venivano meno. Boccheggiava, i polmoni gli dolevano, e la sua faccia abbronzata era rigata di sudore.

Ma in qualche modo riuscì a tenere il passo. Non c'erano alternative.

Mentre correva, i suoi occhi si alzavano verso il Croagh, concentrandosi sulla spirale di scale e parapetti, seguendo il percorso della ruvida pietra. Vedeva anche i dirupi e le mura della fortezza, che si allontanavano sempre più, Graymark e le Montagne del Corvo. Vedeva la valle tutt'intorno, avviluppata nella nebbia e nella penombra di un crepuscolo che si avvicinava rapidamente. Rapide immagini scivolavano al margine del suo campo visivo ed erano rapidamente dimenticate, poiché nulla più contava ora. Nulla contava se non quella salita e quello che li aspettava alla fine.

La Sorgente del Cielo.

E Brin. L'avrebbe ritrovata nelle acque della sorgente. Avrebbe scoperto che ne era stato di lei, e avrebbe appreso cosa doveva fare per aiutarla. Il Re del Fiume Argento gli aveva promesso che sarebbe riuscito a trovare il modo di restituire Brin a se stessa.

Improvvisamente, mentre appoggiava il piede su una pietra sconnessa, inciampò e cadde in avanti, graffiandosi le mani. Rapidamente si rimise in

piedi e riprese a salire i gradini, incurante del pericolo.

Gli altri due correvano senza sforzo... Garet Jax e Slanter, gli ultimi superstiti della piccola compagnia partita da Culhaven verso il Nord. Amarezza e collera lo inondarono. Lampi di luce gli danzavano davanti agli occhi mentre boccheggiava, sfinito. Ma erano quasi alla fine del viaggio.

La spirale di pietra del Croagh voltò improvvisamente a destra, e la parete della montagna verso cui salivano si levò vicina, aspra e desolata contro il cielo che stava diventando grigio. Davanti a loro, la scala saliva verso l'ingresso buio di una caverna che si inoltrava nel cuore della montagna. Rimanevano meno di due dozzine di passi.

Garet Jax fece loro cenno di aspettare, poi silenziosamente salì gli ultimi gradini fino alla sommità del Croagh e approdò sulla sporgenza rocciosa. Rimase lì un attimo, la figura nera delineata contro il cielo del pomeriggio, magra e sfumata. C'era qualcosa di sovrumano in lui, di irreale: il pensiero passò come un lampo nella mente di Jair.

Il Maestro d'Armi si voltò, fissando su di lui gli occhi grigi, agitando un braccio.

«Muoviti, ragazzo» borbottò Slanter.

Si arrampicarono su per gli ultimi gradini del Croagh e raggiunsero Garet Jax. La caverna si spalancava davanti a loro, una sala mostruosa con dozzine di fenditure che lasciavano irrompere la luce in dardi nebulosi, velati. Tutt'intorno si addensavano le ombre, e nel buio nulla si muoveva.

«Non vedo niente da qui» borbottò Slanter. Fece per andare avanti, ma subito Garet Jax lo tirò indietro.

«Aspetta, Gnomo. Là c'è qualcosa... qualcosa in agguato...»

La sua voce si spense. Intorno a loro scese una quiete profonda, opprimente. Persino il vento che agitava la nebbia nella valle sembrò improvvisamente smorzarsi. Jair trattenne il fiato. C'era davvero qualcosa... e aspettava. Ne sentiva la presenza.

«Garet...» cominciò piano.

«Sss.»

Poi un'ombra si staccò dalle rocce vicino all'ingresso della caverna, e Jair si sentì raggelare il sangue. Silenziosamente, l'ombra emerse dal buio. Non avevano mai visto niente del genere. Non era né uno Gnomo né una Mortombra, ma una creatura dalla struttura potente, quasi di forma umana, con folti peli intorno ai lombi e grandi artigli uncinati alle dita delle mani e dei piedi. Crudeli occhi gialli li fissarono, e un muso bestiale, coperto di cicatrici, si aprì in un terribile ghigno, rivelando una massa di denti ricurvi.

La cosa venne avanti nella luce e si fermò. Non era nera come le Mortombre, ma rossa.

«Che cos'è?» mormorò Jair, sforzandosi di controllare la profonda ripugnanza che lo invadeva.

La Jachyra lanciò improvvisamente un grido... un ululato che risuonò nel silenzio come una risata orrenda.

«È l'immagine del sogno, ragazzo» gridò Garet Jax, mentre una espressione strana, trasognata gli balenava sul volto duro. Lentamente abbassò la lama della spada finché toccò la roccia. Poi si voltò verso Jair. «Il viaggio è finito» mormorò.

Disorientato, confuso, Jair scosse la testa. «Garet, cosa...?»

«Il sogno! La visione di cui ti ho parlato quella notte sotto la pioggia quando tu mi raccontasti del Re del Fiume Argento! La visione che mi ha indotto a venire a est con te, ragazzo... è questa!»

«Ma il sogno ti mostrava una cosa di fuoco...» balbettò Jair.

«Fuoco, sì... ecco come mi era apparsa!» lo interruppe Garet Jax. Espirò lentamente. «Finora ho pensato che forse - in un modo che non potevo capire - avevo mal interpretato quello che avevo visto. Ma nel sogno, mentre stavo davanti a quella creatura di fuoco e la voce che mi diceva che cosa dovevo fare si smorzava, essa urlò come una cosa viva. Era un grido che era quasi una risata... simile a quello del mostro là dentro!»

I suoi occhi grigi ardevano. «Ragazzo, questa è la battaglia che mi è stata promessa!»

Davanti a loro, la Jachyra si piegò e cominciò a uscire strisciando dalla caverna. Garet Jax alzò immediatamente la spada.

«Vuoi forse lottare con questa cosa?» domandò Slanter, incredulo.

«Allontanatevi!» rispose l'altro, senza nemmeno guardarlo.

«Ma tu sei matto!» esclamò Slanter, spaventato. «Tu non sai niente di questa creatura. Se è velenosa come quella che ha attaccato Helt...»

«Io non sono Helt, Gnomo.» Garet Jax era tutto assorto a osservare la Jachyra che si avvicinava. «Io sono il Maestro d'Armi. E non ho mai perso una battaglia.»

Gli occhi freddi guizzarono rapidamente verso di loro e poi si fissarono di nuovo sulla Jachyra. Jair fece per avvicinarglisi, ma Slanter l'afferrò bruscamente per una spalla e lo tirò indietro. «No, lascialo fare!» scattò lo Gnomo. «Lui vuole combattere... lascialo fare! Non ha mai perso una battaglia! Ha perso la testa, ecco cosa ha perso!»

Garet Jax stava avanzando sulla sporgenza rocciosa verso il punto in cui

si era fermata la Jachyra. «Porta il ragazzo nella caverna e cerca la sorgente, Gnomo. Muoviti appena quella bestia mi si avvicina. Fa' quello che hai giurato di fare. Ricorda il patto.»

Jair era fuori di sé. Helt, Foraker, Edain Elessedil... tutti persi nel tentativo di portarlo al bacino della Sorgente del Cielo. E ora anche Garet Jax?

Ma era già troppo tardi. La Jachyra gettò un urlo e si lanciò sulla figura vestita di nero, schizzando velocissima attraverso la cengia. Saltò addosso al Maestro d'Armi, gli artigli protesi. Ma egli balzò di lato come se non fosse stato che un'ombra. La lama della spada affondò nel mostro - una, due volte - così rapidamente che l'occhio non riusciva quasi a seguirla. Ululando, la Jachyra scivolò via, girando intorno a Garet per prepararsi a un altro attacco.

Garet Jax si voltò di scatto, con un'espressione intensa sul volto scarno, gli occhi grigi brillanti di eccitazione. «Va', Jair Ohmsford!» gridò. «Quando mi salta addosso, va'!»

Il ragazzo era lacerato dalla collera e dalla frustrazione mentre Slanter lo spingeva via. No, non se ne sarebbe andato!

«Sono stanco di discutere con te!» gridò furibondo lo Gnomo.

Di nuovo la Jachyra attaccò, e di nuovo Garet Jax balzò di lato, facendo guizzare la lama snella. Ma questa volta fu una frazione di secondo troppo lento. Gli artigli della Jachyra gli lacerarono la manica della tunica, penetrandogli nel braccio. Jair gridò, e dando uno strattone a Slanter, gli sfuggì.

Lo Gnomo lo fece voltare e lo colpì proprio sul mento. Ci fu un istante di luce accecante, e poi tutto divenne nero.

Si sentì cadere: questa fu l'ultima cosa che ricordò.

Quando si risvegliò, Slanter era inginocchiato accanto a lui. Lo aveva messo a sedere e lo scuoteva bruscamente.

«Alzati, ragazzo! Mettiti in piedi!»

Parlava con un tono, duro, incollerito e Jair si affrettò a tirarsi su. Erano dentro la caverna, ora. Slanter doveva averlo portato fin lì. Quel poco di luce che c'era veniva dalle fessure nella roccia in alto.

Lo Gnomo lo fece voltare verso di sé. «Che cosa volevi fare prima?»

Jair era ancora stordito. «Non potevo lasciare che lui...»

«Volevi salvarlo con uno dei tuoi trucchi, vero?» lo interruppe l'altro. «Sai una cosa? Non capisci niente... Non capisci veramente niente! Che cosa credi che stiamo facendo qui? Forse giocando?» Slanter era livido per la collera. «Certe scelte sono state fatte molto tempo prima, ragazzo! E tu

non puoi farci niente. Non ne hai il diritto! Tutti gli altri - tutti - sono morti perché così doveva essere! Perché volevano che andasse così! E perché, eh?»

Il ragazzo scosse la testa. «Io...»

«Per te! Sono morti perché credevano nella tua missione... tutti fino all'ultimo! Anch'io avrei...» Si interruppe e inspirò a fondo. «A che cosa sarebbe servito se tu fossi corso in aiuto di Garet e ti fossi fatto uccidere! A che cosa sarebbe servito?»

Fece voltare Jair e lo spinse avanti. «Per insegnarti delle cose che dovresti aver capito da solo ho già sprecato fin troppo tempo, tempo che non abbiamo! Ora ti resto soltanto io, e non ti potrò essere di grande aiuto se gli Spiriti ci scoprono adesso. Gli altri... quelli sì che erano in gamba, capaci di proteggerci tutti e due!»

Il ragazzo rallentò il passo e si voltò. «Che ne è stato di Garet, Slanter?»

L'altro scosse la testa, cupo. «Ha combattuto la battaglia che gli era stata promessa... proprio come desiderava.» Spinse di nuovo Jair davanti a sé. «Trova la tua sorgente, ragazzo. Trovala e fa' quello che devi fare. Fa' in modo che tutta quella follia serva a qualcosa!»

Jair riprese a correre al suo fianco, senza chiedere altro, rosso in faccia per la vergogna. Capiva la collera dello Gnomo. Slanter aveva ragione. Aveva agito d'impulso... senza tener conto della grande rinuncia fatta dagli altri per lui. Anche se le sue intenzioni erano buone, aveva mostrato ben poco discernimento.

Davanti, le ombre si disperdevano in una luce grigia, nebbiosa che si diffondeva da una grossa crepa nella montagna. Sul fondo della caverna, nella penombra, un'acqua nera, fetida usciva gorgogliando dalla roccia riversandosi in un ampio bacino, giungendo miracolosamente dalle profondità della terra, dopo un percorso di migliaia di metri sulla roccia. Sgorgava ribollendo da una fessura a un'estremità del bacino in un canale consunto, e poi, attraverso un'apertura nella parete della montagna, si riversava nel canalone in basso, dove cominciava il suo lungo viaggio verso occidente, diventando il Fiume Argento.

Sul chi vive, i due rallentarono il passo, esplorando rapidamente con gli occhi l'oscurità e il pulviscolo di spruzzi fino alle nicchie e agli angoli più nascosti della caverna. Nulla si muoveva. Il flusso dell'acqua annerita era l'unico segno di vita, una terribile cascata di veleno che fumava e ribolliva sgorgando dalla sorgente. Tutt'intorno, il fetore del Maelmord ristagnava come un sudario.

Jair andò avanti, gli occhi fissi sul bacino che era la Sorgente del Cielo. Come gli sembrava assurdo quel nome mentre scrutava le acque immonde. Il Fiume Argento non esisteva più, pensò tristemente, e si chiese come la magia del vecchio potesse ridargli la purezza di un tempo. Lentamente, affondò le mani nel davanti della tunica e le sue dita si chiusero intorno al minuscolo sacchetto di Polvere d'Argento che aveva portato con sé per tutto il viaggio. Sciolse i lacci e guardò dentro. La polvere sembrava sabbia comune.

E se era soltanto sabbia...?

«Smettila di perdere tempo!» lo redarguì Slanter.

Jair si avvicinò all'orlo del bacino, vedendo la fanghiglia che soffocava le acque scure della sorgente, avvertendo il tremendo fetore. Non poteva essere soltanto sabbia! Deglutì a vuoto, spaventato, ricordando Brin...

«Gettala!» gridò Slanter fuori di sé.

La mano di Jair si alzò di scatto, rovesciando la Polvere d'Argento dal sacchetto, gettandola in un ampio arco sulla superficie dell'acqua avvelenata. I grani minuscoli volarono via dall'oscurità in cui erano rimasti finora e, alla luce della caverna, sembrarono improvvisamente brillare e sfavillare. Quando toccarono l'acqua, si accese un grande bagliore. Uno strato di lucente fuoco argenteo esplose dalla scura sorgente. Jair e Slanter indietreggiarono, nascondendosi gli occhi con le mani, accecati dalla luce.

«La magia!» gridò Jair.

Ribollendo e sibilando, le acque della Sorgente del Cielo esplosero verso il cielo, riversandosi per tutta la lunghezza e larghezza della caverna, inondando i due accovacciati contro le pareti del bacino. Poi, da quella pioggia, nacque una brezza di aria pulita. Lo Gnomo e il ragazzo della Valle fissavano lo spettacolo, increduli, intimoriti. Davanti a loro, le acque della Sorgente del Cielo sgorgavano pulite e fresche dalla roccia della montagna. Il fetore e il colore nero, immondo erano scomparsi. Il Fiume Argento era di nuovo limpido.

Rapidamente, Jair si tolse dal collo la sfera di cristallo attaccata alla sua catena d'argento. Ogni esitazione era scomparsa. Tornò al bacino e si arrampicò su una piccola sporgenza rocciosa che si allungava sopra di esso. Sentì di nuovo nella sua mente la voce del Re del Fiume Argento che gli spiegava cosa doveva fare per salvare Brin.

La sua mano strinse la sfera, e guardò le acque in basso. In quell'istante tutta la stanchezza e la sofferenza sembrarono dissolversi.

Gettò la sfera di cristallo nelle profondità del bacino. Ci fu un lampo ac-

cecante di luce - ancor più intenso di quello creato dalla Polvere d'Argento - e in tutta la caverna sembrò esplodere un fuoco bianco. Jair cadde in ginocchio, spaventato, sentendo Slanter urlare dietro di lui, e per un istante pensò che qualcosa di terribile fosse successo. Ma poi la luce si spense, e l'acqua del bacino diventò limpida e liscia come vetro.

La risposta... mostrami la risposta!

Un'immagine si formò lentamente su quella superficie simile a uno specchio, tremolando, come una cosa in trasparenza, e assumendo via via consistenza. Apparve la sala di una torre, immensa, inondata di una luce grigia, polverosa, su cui pesava un'oppressione quasi palpabile. Jair ebbe paura di quello che provava mentre vedeva la sala allargarsi e cominciare ad attirarlo verso di sé.

E poi apparve il volto di sua sorella...

Brin Ohmsford sentì che degli occhi la guardavano, vedendo tutto quello che era e sarebbe diventata, e poi si protendevano come per abbracciarla. Anche se ammantata da strati di magia man mano che il potere dell'Ildatch cresceva dentro di lei, sentì quegli occhi e alzò di scatto i propri.

Sta' lontano da me! urlò. Io sono la creatura dell'oscurità.

Ma quella minuscola parte di lei che la magia non aveva minato, riconobbe quello sguardo e cercò il suo aiuto. I pensieri finora imprigionati dentro di lei ruppero le loro catene, scappando come pecore inseguite da lupi, gridando e cercando riparo. Brin li vide, e quella scoperta la riempì di collera. Si protese verso quei pensieri sparsi e li schiacciò a uno a uno. Infanzia, casa, genitori, amici - gli elementi disparati di quello che era stata prima di scoprire quello che poteva diventare - li schiacciò tutti.

Poi la sua voce trovò sfogo in un grido angosciato, e persino le mura antiche della torre buia tremarono per la violenza del suo lamento. Che cosa aveva fatto? Ora c'era del dolore in lei, causato dal danno che aveva inferto. Per un istante, intuì quello che le stava accadendo, e sentì echeggiare nella mente la profezia dello Spettro del Lago. Era proprio la sua morte che era venuta a cercare nel Maelmord... e l'aveva trovata! Ma non la morte come immaginava lei. Era la morte del suo essere intrappolato dalla magia! Stava distruggendo se stessa!

Ma, pur rendendosene conto, inorridita, non riusciva ad abbandonare l'Ildatch. Era prigioniera del potere della magia che sentiva crescere ed espandere come una marea. Teneva il libro davanti a sé, in una stretta mortale, sentendo la sua voce fredda, distante sussurrare promesse, incorag-

giarla. Dimenticò il suo dolore. Allontanò da sé quello sguardo. Rimase solo la voce. Incapace di fare altrimenti, ascoltava quelle parole, e il mondo cominciò a dilatarsi davanti a lei...

Al bacino della Sorgente del Cielo, Jair indietreggiò, barcollando davanti alla visione della sorella. Ma era proprio Brin? L'orrore lo sommergeva mentre si costringeva di nuovo a guardare l'apparizione sulla superficie dell'acqua. Era sua sorella, ma deformata in qualcosa di appena riconoscibile... una perversione dell'essere umano che era stata. Si era persa... proprio come aveva predetto il Re del Fiume Argento.

E Allanon! Dov'era Allanon? Dov'era Rone? Le erano venuti meno, come lui, che aveva raggiunto troppo tardi la Sorgente del Cielo?

Le lacrime gli scorrevano sulle guance. Era successo quello che il vecchio aveva temuto... tutto quello che aveva profetizzato. Una terribile disperazione lo assalì. Non restava che lui. Allanon, Brin, Rone, la piccola compagnia partita da Culhaven, tutti erano scomparsi.

«Ragazzo, cosa fai?» sentì che Slanter lo chiamava. «Vieni via di lì e usa quel po' di sale in zucca che...»

Jair chiuse le orecchie e la mente a quello che lo Gnomo avrebbe certamente aggiunto, fissando di nuovo gli occhi sull'apparizione che fluttuava nell'acqua. Era Brin, per quanto deformata. Era Brin, scesa nel Maelmord, attirata verso il libro dell'Ildatch, misteriosamente avvelenata dalla magia che era venuta a distruggere.

E lui doveva andare da lei. Anche se era troppo tardi, doveva cercare di aiutarla.

Si rialzò, ricordando l'ultimo dono del Re del Fiume Argento. "Una volta soltanto potrai invocare la canzone magica non per creare illusione, ma realtà."

Allontanò da sé la confusione, l'orrore, la paura e la disperazione, e cantò. La musica della canzone magica si levò nella quiete della caverna, inondando il silenzio e soffocando le grida di protesta che eruppero improvvisamente dalla gola di Slanter. Si lasciò alle spalle il dolore e la stanchezza mentre cantava il suo desiderio. La luminosa luce bianca delle acque balenò di nuovo nell'aria sopra la Sorgente del Cielo, e di nuovo gli spruzzi schizzarono fino al cielo.

Slanter indietreggiò, barcollando, accecato e assordato. Quando infine guardò di nuovo, Jair Ohmsford era scomparso in quella luce.

XLV

Ci fu un momento in cui Jair ebbe la sensazione di uscire da se stesso. Era dentro la luce e allo stesso tempo ne era emerso. Attraversava la pietra e lo spazio come uno spettro incorporeo, e tutto il paesaggio vorticava intorno a lui. Da quella massa turbinante emersero brevi immagini. C'era Slanter, e la sua rugosa faccia gialla scrutava incredula, sconvolta, il bacino vuoto da cui Jair era scomparso. Garet Jax era avvinghiato in una lotta mortale col mostro rosso, la faccia scarna accesa di determinazione e la figura nera lacera e insanguinata. Gnomi Cacciatori correvano come impazziti per le sale di Graymark, dando freneticamente la caccia agli intrusi che gli erano sfuggiti. Helt era caduto vicino al cancello, il corpo trafitto da spade e picche. Foraker e il Principe elfo erano completamente circondati...

Basta!

Urlò la parola, strappandola via, come se vi fosse radicata, dalla musica della sua canzone, e le immagini si dissolsero. Ora cadeva, scivolando sulla superficie liscia della canzone magica. Doveva raggiungere Brin!

Sotto di lui, il groviglio del Maelmord si avvicinava. Vedeva la massa scura che si alzava e abbassava come una cosa viva e ne sentiva il suono del respiro, un sibilo ripugnante. Le pareti delle montagne gli sfilarono accanto veloci mentre cadeva, e vide la giungla protendere le sue braccia per accoglierlo. Fu preso dal panico; poi si tuffò nel Maelmord; le sue fauci spalancate si chiusero su di lui, il fetore e la nebbia lo avvilupparono, e tutto scomparve.

Tornò lentamente in sé. L'oscurità avvolgeva ogni cosa come un sudario, e gli girava la testa. Sbatté le palpebre, e la luce tornò. Non stava più cadendo attraverso il vortice della canzone magica, né piombando verso l'oscuro groviglio del Maelmord. Il suo viaggio era finito. Le mura di pietra della torre che aveva cercato di raggiungere lo circondavano, antiche e in rovina. Lui era dentro, nella sala che gli era apparsa nell'acqua della Sorgente del Cielo.

«Brin!» sussurrò con voce rauca.

Una figura si voltò, circondata dall'ombra e da una grigia luce morente, stringendo fra le esili mani un libro enorme, con una rilegatura metallica.

Era una deformazione della ragazza che era stata Brin, i suoi lineamenti contorti, quasi irriconoscibili. La bellezza squisita, vibrante del suo volto e

della sua persona si era offuscata; ora sembrava scolpita nella pietra. Era pallida, spettrale, e la sua figura snella si stagliava ora scheletrica e ingobbita contro il buio. Jair fu sommerso dall'orrore. Che cosa le avevano fatto?

«Brin?» chiamò di nuovo, con voce esitante.

Avviluppata nel potere spaventoso della magia dell'Ildatch che stava precipitando a congiungersi col suo, Brin fu appena consapevole della figura solitaria in fondo alla sala. Lui la chiamò... un richiamo dolce, familiare. Lei si dibatté per un istante attraverso gli strati di magia che le si erano intessuti intorno, protendendosi verso la ragione che si era nascosta nel profondo del suo essere, e il ricordo ritornò. Jair! Ah, ombre!... era Jair!

Ma la magia nera raddoppiò la sua morsa, trascinandola via. Il potere irruppe dentro di lei, cancellando la possibilità di riconoscere la persona che le stava davanti, riportandola alla creatura che si era lasciata diventare. Dubbi e sospetti si contorcevano dentro di lei, e la voce atona dell'Ildatch sussurrò mettendola in guardia.

- Egli è il male, creatura dell'oscurità. Un inganno creato dalle Mortombre. Tienilo lontano. Distruggilo. –

No, è Jair... chissà come è arrivato... Jair...

- Vuole rubarci il nostro potere. Vuole farci morire. –

No, Jair... è venuto...

- Distruggilo, creatura dell'oscurità. Distruggilo. –

Sembrava incapace di resistere. Le sue forze si sgretolavano, e la sua voce si levò in un gemito spaventoso. Ma Jair aveva visto l'improvviso sguardo di odio negli occhi della sorella, e stava già muovendosi. Cantò e, protetto dalla propria magia, scivolò via da se stesso, lasciando dietro di sé un'immagine. Anche così, le sfuggì per poco. L'esplosione di suoni che eruppe dalla gola di Brin disintegrò istantaneamente l'immagine e la parete dietro di essa; il contraccolpo lo gettò come un pupazzo sul pavimento di pietra. Polvere e fuliggine turbinavano nella penombra, e la violenza dell'aggressione fece oscillare l'antica torre.

Lentamente, strisciando, Jair si mise in ginocchio, acquattandosi entro lo schermo di frammenti sospesi nell'aria. Per un istante, la sua certezza di aver usato saggiamente la terza magia vacillò. Gli era sembrato tutto così chiaro quando aveva visto Brin nelle acque della Sorgente del Cielo. Aveva sentito che doveva andare da lei. Ma ora che l'aveva raggiunta, cosa doveva fare? Come aveva previsto il Re del Fiume Argento, si era perduta. Era diventata irriconoscibile, pervertita dalla magia nera dell'Ildatch. E c'era di più: non solo lei era cambiata, ma anche la magia della canzone ma-

gica si era alterata. Era diventata la fonte di un potere terrificante, un'arma che era pronta a usare contro suo fratello, poiché non sapeva più chi era lui, non lo riconosceva più. Come poteva aiutarla quando lei era decisa a distruggerlo?

Non ebbe che un istante per riflettere sul dilemma. Si rimise in piedi. Forse Allanon avrebbe avuto la forza di resistere a un simile potere. E Rone la velocità necessaria per eluderlo. I suoi compagni di viaggio avrebbero avuto tutte le qualità necessarie per sopraffarlo. Ma erano scomparsi. Tutti quelli che avrebbero potuto aiutarlo non c'erano più. Poteva contare solo su se stesso.

Scivolò rapidamente attraverso Io schermo di fumo e fuliggine. Sapeva che, se voleva essere utile a sua sorella, doveva prima trovare il modo di separarla dall'Ildatch.

L'aria si schiarì, e la figura spettrale di Brin apparve poco distante. Immediatamente Jair cantò, e la canzone magica risuonò intensa nella quiete, sussurrando nella sua musica una supplica. Brin, chiamava. Il libro è troppo, troppo pesante, per te. Lascialo, Brin. Lascialo cadere!

Per un secondo, le mani di Brin si abbassarono, la sua testa si chinò, dubbiosa. Sembrò che l'illusione avesse effetto e che fosse sul punto di abbandonare l'Ildatch. Poi il suo viso scarno fu sfigurato dalla collera, e il grido della sua canzone magica esplose nell'aria in frammenti di suono, distruggendo la supplica di Jair.

Il ragazzo indietreggiò, barcollando. Tentò di nuovo, questa volta con un'illusione di fuoco, un sibilo che fece spuntare fiamme tutt'intorno alla rilegatura dell'antico tomo. Brin gridò, e fu come il grido di un animale, ma poi strinse il libro a sé come per spegnere le fiamme contro il proprio corpo. Girò di scatto la testa, e i suoi occhi guizzarono intorno. Lo cercava. Voleva trovarlo e usare la magia contro di lui, per distruggerlo.

Allora Jair cambiò di nuovo, questa volta creando con la canzone un'illusione di fumo che ondeggiava nella sala. Ma l'avrebbe ingannata solo per qualche momento. Indietreggiò, muovendosi intorno alle pareti della torre, cercando di avvicinarsi a lei da un'altra direzione. Cantò di nuovo, mandando questa volta un sussurro di oscurità, profondo, impenetrabile. Doveva essere più veloce di lei. Doveva sconcertarla.

Correva fra le ombre della torre come uno spettro, colpendo Brin con ogni trucco che conosceva... con il caldo e il freddo, con il buio e la luce, con il dolore e la collera. Due volte lei si avventò alla cieca contro di lui con la propria magia, una bruciante esplosione di potere che lo gettò a ter-

ra, lasciandolo tremante. Sembrava disorientata, stranamente incerta... come se non potesse decidersi a usare tutto il potere che aveva invocato. Eppure continuava a stringere l'Ildatch contro di sé, sussurrandogli a fior di labbra, aggrappandosi al libro come se fosse la sua sorgente vitale. Per quanto tentasse, Jair non sarebbe mai riuscito a farglielo abbandonare.

Questo non è un gioco, pensò cupo, ricordando il rimprovero severo di Slanter.

Cominciava a stancarsi rapidamente. Indebolito dalle prove che aveva dovuto sopportare per raggiungere la Sorgente del Cielo, dalla sua ferita e dalla tensione provocata dall'uso prolungato della canzone magica, cominciava a sentirsi esausto. A differenza di Brin, non era sorretto dal potere della magia nera; non aveva che la propria determinazione. E temeva che non sarebbe bastata. Scivolava avanti e indietro fra la cortina di ombre, cercando un modo di penetrare nelle difese di sua sorella. Il suo respiro era irregolare, faticoso; le sue forze stavano declinando.

Disperato, usò la canzone magica come l'aveva usata a Culhaven, nella comunità dei Nani, davanti al Consiglio degli Anziani per creare una visione di Allanon. Dall'oscurità nebulosa che avvolgeva la sala fatiscente, invocò il Druido, avvolto nel suo mantello nero, solenne, un braccio teso avanti. Lascia il libro dell'Ildatch, Brin Ohmsford! ordinò la voce profonda. Lascialo cadere!

La ragazza indietreggiò barcollando contro l'altare, mentre una luce si accendeva nei suoi occhi, riconoscendo l'immagine. Le sue labbra si mossero, sussurrando freneticamente all'Ildatch... come per metterlo in guardia. Poi quell'espressione scomparve. Sollevò il libro in alto sopra la testa e la sua canzone risuonò in un gemito di collera. L'immagine di Allanon si infranse.

Jair scivolò via di nuovo, avvolgendosi in una barriera di invisibilità. Cominciava a disperare. Nulla poteva più aiutare Brin? Nulla poteva più portarla indietro? Che cosa doveva fare? Freneticamente, tentò di ricordare le parole che il vecchio gli aveva sussurrato. Getta subito dopo la sfera di cristallo, e troverai la risposta. Ma quale risposta aveva trovato? Aveva fatto ogni possibile tentativo. Aveva usato la canzone magica per creare ogni illusione che fosse in grado di evocare. Che cosa gli restava?

Si interruppe. Illusione!

Non illusione... ma realtà!

E improvvisamente trovò la risposta.

Il fuoco rosso esplose tutt'intorno a Rone, deviando dalla lama della sua spada mentre resisteva allo spaventoso assalto delle Mortombre. Gli Spiriti si accovacciarono sulla scala di pietra del Croagh, una fila di sagome oscure che scendevano serpeggiando dal dirupo e dalla fortezza in alto, avvolte nel fumo e nella nebbia contro lo sfondo grigio del morente cielo autunnale. Mezza dozzina di braccia si sollevarono e le fiamme investirono il giovane, facendolo barcollare con la loro violenza. Kimber si rannicchiò dietro di lui, proteggendosi la faccia e gli occhi dal calore e dai frammenti di roccia che volavano dappertutto. Baffo gridava il suo odio da dietro l'ombra della scala, balzando contro le figure nere mentre cercavano di passare.

«Cogline!» urlò Rone, disperato, cercando il vecchio, mentre il fuoco e il fumo gli turbinavano intorno.

Lentamente, insidiosamente, le Mortombre si avvicinavano. Erano troppe; il potere della magia nera era troppo grande. Non poteva resistere a lungo.

«Cogline! Per il cielo!» Staccandosi dalle ombre in alto, una figura ammantata corse verso di lui gettando polvere da entrambe le mani. Rone fece oscillare freneticamente la spada, catturando l'arco di fiamma e deviandolo. Ma lo Spirito era quasi su di lui, e il suono della voce si levò con un sibilo improvviso sopra l'esplosione. Poi Baffo saltò fuori dal suo riparo, scagliandosi contro la cosa nera e portandola via. Il gatto e la Mortombra ruzzolarono in una fontana di fiamme e fumo e scomparvero.

«Cogline!» urlò Rone un'ultima volta.

Improvvisamente il vecchio emerse dalle nuvole di fumo, tutto curvo, trascinandosi sulle gambe storte, i capelli bianchi che svolazzavano. «Resisti, Rone! Farò vedere a queste carogne nere qualcosa che brucia davvero!»

Ululando come impazzito, gettò una manciata di cristalli nel mezzo delle Mortombre. Scintillarono come frammenti di ossidiana mentre ruzzolavano fra le sagome scure e venivano inghiottiti dai dardi di fuoco rosso. Istantaneamente esplosero, e fiamme roventi schizzarono verso il cielo in un'esplosione di luce accecante. Poi un rombo di tuono fece tremare la montagna, e intere sezioni del Croagh volarono via, portando con sé le sagome scure delle Mortombre.

«Bruciate, carogne nere!» strillava Cogline estasiato.

Ma le Mortombre non si lasciarono liquidare così facilmente. Come ombre scure, si precipitarono di nuovo attraverso la nebbia di detriti e fumo, e il fuoco rosso eruppe dalle loro dita. Quando il fuoco lo raggiunse, Cogline

urlò, e scomparve. Ormai le fiamme circondavano Rone e la ragazza, e le ombre si gettarono contro di loro. Lanciando il grido di battaglia dei suoi antenati, il giovane fece oscillare la lama color ebano in mezzo a loro. Due furono immediatamente colpite, e trasformate in cenere, ma le altre si avvicinavano. Dita artigliate si chiusero sulla spada e lo spinsero indietro.

Poi furono tutte intorno a lui.

Logorata dalla tensione che il flusso della magia provocava nel suo corpo e confusa dalle emozioni contrastanti che la dilaniavano, Brin stava sulla piattaforma davanti all'altare, stringendo a sé l'Ildatch. La luce sparì dalla sala, e l'aria era densa di polvere e fuliggine. La cosa era ancora là fuori, la cosa che la scherniva, e aveva assunto l'aspetto di suo fratello Jair. Per quanto cercasse di distruggerla, ne sembrava incapace. Le magie che si agitavano in lei erano misteriosamente incomplete... come se, per qualche ragione, non si volessero fondere. Erano una cosa sola, lo sapeva... lei e il libro. Erano uniti. La voce continuava a sussurrarglielo... e a parlarle del potere che apparteneva a entrambi. Perché allora le era così difficile esercitare quel potere?

- Tu lo combatti, creatura dell'oscurità, tu vi opponi resistenza. Abbandonati. –

Poi l'aria le esplose intorno, la magia dell'essere che voleva colpire esplose attraverso la polvere e la penombra, e dozzine di immagini di suo fratello riempierono la sala. Le immagini apparivano tutt'intorno a lei, scivolando attraverso la nebbia verso la piattaforma, gridando il suo nome. Lei indietreggiò barcollando, stordita. Jair! Sei veramente tu...? Jair?

- Sono il male, creatura dell'oscurità. Distruggile. –

Ubbidiente alla voce dell'Ildatch, pur riconoscendo in qualche recesso del suo essere che aveva torto, scatenò la sua magia, e il suono della canzone magica riempì la sala immensa. A una a una le immagini si disintegrarono davanti ai suoi occhi, e fu come se uccidesse Jair più volte, distruggendolo ogni volta che un'immagine si infrangeva. Ma le immagini continuavano ad avvicinarsi, e le poche superstiti stavano superando lo spazio fra di loro, protendendosi verso di lei, toccandola...

Poi urlò. Qualcuno la stringeva con braccia di carne e sangue, calde e vive, e Jair era davanti a lei, tenendola stretta. Era reale, non una visione, ma un essere vivo, e la parlava attraverso la canzone magica. Immagini inondarono la sua mente, immagini di quello che erano stati e di quello che erano, dell'infanzia e di tempi ancor più lontani - tutto quello che aveva

formato la loro vita fino ad ora. Apparve Valle d'Ombra, le case della comunità strette le une alle altre, le capanne di assi mescolate ai cottage di pietra e a quelli con il tetto di paglia, e la gente che, alla fine della giornata, si rilassava davanti al pasto della sera e ai piccoli piaceri della compagnia di familiari e amici. Nella locanda, illuminata dalle candele e dalle lampade a olio, la gente chiacchierava, rideva. Poi vide la sua casa, con i suoi sentieri, le siepi immerse nell'ombra, gli alberi antichi con i colori vivaci d'autunno, accesi dagli ultimi dardi di sole. Il volto forte di suo padre sorrideva, rassicurante, la mano bruna di sua madre si allungava per accarezzarle una guancia. C'erano anche Rone Leah, e i suoi amici, e... A uno a uno, i sostegni che erano stati strappati e distrutti tanto crudelmente furono rimessi al loro posto. Le immagini irrompevano in lei, chiare, dolci e stranamente purificatrici, pervase di amore e rassicurazione. Piangendo, Brin crollò fra le braccia del fratello.

La voce dell'Ildatch risuonò come una sferzata.

- Distruggilo! Distruggilo! Tu sei la creatura dell'oscurità! –

Ma questa volta non le ubbidì. Avvolta nel tessuto delle immagini che la inondavano, facendo sgorgare un fiume di ricordi che aveva creduto perduti per sempre, Brin sentiva ritornare la persona che un tempo era stata. Quella parte di lei che era andata perduta, si stava riformando. I legami della magia che l'avevano imprigionata cominciarono ad allentarsi, a cadere, liberandola.

Improvvisamente la voce dell'Ildatch divenne frenetica.

- No! Non devi abbandonarmi! Devi tenermi stretto. Tu sei la creatura dell'oscurità! –

Oh, ma non era vero! Lo sapeva ora, lo sentiva attraverso la ragnatela di menzogne che era stata persuasa ad accettare. Non era la creatura dell'oscurità!

Il volto di Jair emerse davanti a lei come da una nebbia profonda. Dapprima confusi, i suoi lineamenti familiari si fecero più nitidi, e le parlò con dolcezza.

«Ti voglio bene, Brin. Ti voglio bene.»

«Jair» mormorò lei.

«Fa' quello che devi fare, Brin... quello che Allanon ci ha incaricato di fare qui. Presto.»

Per l'ultima volta, Brin sollevò l'Ildatch sopra la testa. Lei non era la creatura dell'oscurità né il libro era il suo servo, come aveva finto d'essere. Aveva detto che lei avrebbe controllato il suo potere, ma aveva mentito.

Nessun essere vivente era in grado di padroneggiare la magia nera... poteva soltanto diventarne schiavo. Non poteva esserci alcuna unione di carne e sangue e magia, per quanto sinceri fossero gli intenti. La magia avrebbe sempre distrutto chi l'usava. Ora lo capiva chiaramente e sentì improvvisamente un'ondata di panico emanare dal libro. Era vivo e capace di sentire; tanto meglio! L'avrebbe corrotta, avrebbe prosciugato la sua vita come aveva prosciugato quella di tanti prima di lei, e l'avrebbe trasformata in una cosa nera e contorta come le Mortombre, i Messaggeri del Teschio o lo stesso Signore degli Inganni. L'avrebbe mandata per le Quattro Terre, scatenandola contro tutti quelli che vi vivevano, per riportare l'oscurità...

Sollevandosi, gettò via il libro, che cadde con forza sorprendente sul pavimento di pietra della torre. La rilegatura si spaccò, frantumandosi. Le pagine strappate si sparpagliarono.

Poi Brin Ohmsford usò la canzone magica. Risuonò dura e rapida mentre avvolgeva i resti del libro nel suo potere e trasformava l'Ildatch in polvere impotente.

Ai bordi del Croagh, sul dirupo sotto Graymark, Rone sentì gli artigli delle Mortombre mollare la presa come se fossero state colpite da un fuoco al quale non potevano resistere. Le forme ammantate indietreggiarono, contorcendosi e rotolandosi contro la luce grigia del cielo al tramonto. Nell'improvviso silenzio, le loro voci risuonarono all'unisono, in un grido di angoscia e terrore. Per tutta la lunghezza del Croagh fino alla sporgenza rocciosa dove Rone aveva cercato disperatamente di affrontarle, le Mortombre si contorcevano come marionette sbatacchiate da un burattinaio.

«Rone!» gridò Kimber, tirandolo indietro perché non venisse investito dagli Spiriti che barcollavano intorno alla cieca.

Dalle dita delle Mortombre e dalle loro facce incappucciate esplosero le fiamme. Poi, una dopo l'altra, si disintegrarono, cadendo a pezzi come statue d'argilla, sgretolandosi sulla roccia. In pochi secondi, avevano cessato di esistere.

«Rone, che cosa gli è successo?» sussurrò la ragazza, sconvolta, con voce rauca nella quiete improvvisa.

Le mani del giovane stringevano ancora il pomo della Spada di Leah mentre si rialzava, scuotendo lentamente la testa. Fumo e detriti fluttuavano nell'aria per tutto il dirupo, turbinando pigramente intorno a loro. Da quella cortina emerse la figura malconcia di Baffo, simile a un fantasma.

«Brin» mormorò Rone con un filo di voce in risposta alla domanda di

Kimber. Scosse la testa, incredulo. «È stata Brin.»

E poi sentì la prima scossa diffondersi per tutto il versante, proveniente dal Maelmord.

Sfinita, Brin Ohmsford fissava la pietra annerita del pavimento su cui l'Ildatch si era ridotto a un mucchietto di cenere.

«Eccoti la tua figlia dell'oscurità» mormorò con rancore, la faccia rigata di lacrime.

Un brivido profondo scosse tutta la torre, rombando dalle profondità della terra e diffondendosi attraverso le mura antiche. La pietra e il legno cominciarono a incurvarsi e a spaccarsi, sgretolandosi sotto quell'ondata di vibrazioni. Brin alzò di scatto la testa, sbattendo le palpebre, cercando di vedere attraverso la pioggia di polvere e fuliggine che le cadde addosso.

«Jair...?» tentò di chiamare.

Ma suo fratello si stava allontanando da lei, la carne e il sangue si dissolvevano nell'aria nebbiosa, egli era di nuovo un'apparizione. Un'espressione incredula apparve sul volto del ragazzo, come se cercasse di dirle qualcosa. La sua forma confusa rimase ancora un attimo nella penombra della torre, e poi scomparve.

Sconvolta, Brin lo seguì con lo sguardo. Grossi pezzi di pietra cominciavano a caderle intorno, e capì che non poteva più restare. La magia nera dell'Ildatch era morta, e anche tutto quello che aveva creato stava morendo.

«Ma io voglio vivere!» mormorò decisa.

Stringendosi addosso il mantello, si voltò e corse via dalla sala vuota.

XLVI

La luce argentea avvampò sopra le acque della Sorgente del Cielo e Slanter, visibilmente sconcertato, indietreggiò di nuovo barcollando. Ci fu un'esplosione di lucente radiosità, una radiosità intensa e accecante come il sorgere del sole all'alba, che si diffonde mentre la notte si spegne.

Trasalendo, Slanter guardò di nuovo il bacino. Vicino a esso, stava Jair Ohmsford, lacero e malridotto.

«Ragazzo!» gridò lo Gnomo, con un misto di preoccupazione e sollievo nella voce mentre gli correva incontro.

Jair barcollò verso di lui, sfinito, e l'altro lo prese per la vita. «Non sono riuscito a portarla qui, Slanter» mormorò. «Ho tentato, ma la magia non

era abbastanza forte. Ho dovuto lasciarla.»

«Su, su... cerca di riprendere fiato» borbottò Slanter mentre il ragazzo farfugliava. «Siediti qui vicino.»

Lo aiutò a sedersi contro la parete di pietra del bacino, poi si inginocchiò accanto a lui. Jair alzò gli occhi. «Sono sceso nel Maelmord, Slanter... o per lo meno una parte di me lo ha fatto. Ho usato la terza magia... quella che mi aveva dato il Re del Fiume Argento per aiutare Brin. Mi ha avvolto nella luce, portandomi fuori di me... come se fossi stato due persone. Sono sceso nella fossa dove la sfera di cristallo mi aveva mostrato Brin. Era là, in una torre, e aveva l'Ildatch. Ma il libro l'aveva cambiata, Slanter. Era diventata qualcosa di... terribile...»

«Su, calmati, ragazzo. Va' piano» fece lo Gnomo, guardandolo negli occhi. «Sei riuscito ad aiutarla?»

Jair annuì, deglutendo a vuoto. «Era cambiata ma sapevo che, se solo fossi riuscito a raggiungerla, se avessi potuto toccarla e se lei avesse potuto toccare me... tutto sarebbe andato bene. Ho usato la canzone magica per mostrarle il suo vero volto, e quanto conta per me... per farle sapere che le voglio bene!» Cercava di soffocare le lacrime. «E lei ha distrutto l'Ildatch... lo ha ridotto in polvere! Ma, allora, la torre ha cominciato a sgretolarsi, e qualcosa è successo alla magia. Non potevo restare con lei. Non potevo riportarla con me. Ho tentato, ma è successo tutto così rapidamente. Non sono nemmeno riuscito a spiegarle quello che stava accadendo! Lei è... scomparsa, e io mi sono ritrovato qui...»

Si nascose la testa fra le ginocchia, singhiozzando. Slanter lo afferrò per le spalle con le ruvide mani nodose, e lo scosse rudemente.

«Hai fatto del tuo meglio per lei, ragazzo. Tutto quello che potevi fare. Non puoi sentirti in colpa per non aver potuto fare di più.» Scosse la faccia rugosa. «Ombre, non riesco ancora a capire come tu ne sia uscito vivo! Ti credevo perso in quella magia! Temevo di non rivederti mai più!»

Poi d'impulso strinse il ragazzo a sé e sussurrò: «Sei molto più coraggioso di me, ragazzo... molto, molto di più!».

Poi si scostò, imbarazzato dal suo slancio, borbottando sottovoce che non sapeva più quello che faceva con tutto quel trambusto. Stava per aggiungere qualcosa, quando le scosse cominciarono... una serie di brontolii profondi, minacciosi che scossero la montagna fin nelle viscere.

«Che cosa succede ora?» esclamò, voltandosi a guardare le ombre addensatesi nel passaggio da cui erano giunti fin lì.

«È il Maelmord» rispose subito Jair, tirandosi su in gran fretta. La ferita

alla spalla gli dolorava e pulsava mentre si raddrizzava contro la parete del bacino, e barcollando afferrò lo Gnomo per un braccio. «Slanter, dobbiamo andare a cercare Brin. È sola laggiù. Dobbiamo aiutarla.»

Lo Gnomo gli rispose rapidamente con un sorriso intrepido. «Certo, ragazzo. Certo che lo faremo. Tu e io. La tireremo fuori di là. Scenderemo in quella fossa nera e la troveremo! Ora, mettimi un braccio intorno alle spalle e tienti ben saldo.»

Con Jair che gli si aggrappava, lo Gnomo cominciò a rifare il percorso attraverso la caverna fino alla scala. Era sceso il crepuscolo e il sole era scivolato dietro l'orlo delle montagne. Piccoli dardi di luce morente cadevano attraverso le fessure nella roccia mescolandosi alle ombre del crepuscolo, mentre i due compagni procedevano barcollando, ma risoluti. Le scosse continuavano, lente e costanti, ricordandogli che il tempo stringeva. Pezzi di roccia e di terra cadevano tutt'intorno a loro, formando una cortina di polvere che restava sospesa come nebbia nell'aria quieta della sera. In lontananza, si sentiva un rombo sordo, come il tuono di una tempesta vicina.

Poi emersero dall'ingresso buio della caverna, e si ritrovarono sulla cengia che scendeva fino al Croagh. A est, la luna e una manciata di stelle erano già visibili nel cielo di velluto. Le ombre marezzavano la superficie della cengia, cancellando le ultime chiazze di luce morente come macchie di inchiostro su una carta assorbente.

Nella penombra videro Garet Jax.

Sconvolti, commossi, Jair e Slanter gli si avvicinarono. Il Maestro d'Armi giaceva appoggiato a una roccia, la figura nera lacera e insanguinata, stringendo ancora in una mano la spada sottile. Aveva gli occhi chiusi, come se dormisse. Esitando, Slanter gli si inginocchiò accanto.

«È morto?» sussurrò Jair, pronunciando a fatica quelle parole.

Lo Gnomo si chinò un istante sull'uomo, poi si raddrizzò. Lentamente, annuì. «Sì, ragazzo... è morto. Ha trovato finalmente qualcosa che è riuscito a ucciderlo... qualcosa forte come lui.» C'era incredulità e malinconia nella sua voce. «Ce l'ha messa proprio tutta per trovarlo, non è vero?»

Jair non rispose. Stava pensando a tutte le volte in cui il Maestro d'Armi gli aveva salvato la vita, quando nessun altro vi sarebbe riuscito. Garet Jax, il suo protettore.

Avrebbe pianto se avesse potuto, ma non gli restavano più lacrime.

Slanter si raddrizzò e rimase a guardare la figura immobile. «Mi sono sempre chiesto che cosa lo avrebbe ucciso alla fine» borbottò lo Gnomo.

«Doveva essere qualcosa creato dalla magia nera, immagino. Non poteva essere nulla di questo mondo. Non per lui.»

Si voltò e si guardò intorno, preoccupato. «Chissà cosa ne è stato del mostro rosso?»

Di nuovo un brivido scosse la montagna e un brontolio cupo si levò dalla valle. Jair lo sentì appena. «L'ha distrutto, Slanter. Garet Jax l'ha distrutto. E quando l'Ildatch fu ridotto in cenere, la magia nera se l'è ripreso.»

«Forse è andata così.»

«Certo che è andata così. Questa era la battaglia che aveva cercato tutta la sua vita. Per lui era tutto. Non l'avrebbe mai persa.»

Lo Gnomo gli lanciò un'occhiata penetrante. «Non puoi saperlo, ragazzo. Non sai se fosse all'altezza di una cosa simile.»

Jair lo guardò, annuendo. «Sì che lo so, Slanter. Lo so. Lui era all'altezza di qualsiasi cosa. Era il migliore.»

Ci fu un lungo momento di silenzio fra i due. Poi anche lo Gnomo annuì. «Sì, penso proprio che tu abbia ragione.»

Di nuovo tremende vibrazioni scossero la montagna, riverberando dalle profondità della roccia. Slanter afferrò Jair per un braccio e dolcemente lo tirò via. «Non possiamo restare, ragazzo. Dobbiamo trovare immediatamente tua sorella.»

Jair si voltò a guardare un'ultima volta la figura immobile del Maestro d'Armi, e infine si costrinse a distogliere lo sguardo. «Addio, Garet Jax» sussurrò.

Poi si affrettò con lo Gnomo verso la scala del Croagh e cominciò a scendere.

Dopo essere finalmente riuscita a liberarsi della torre dell'Ildatch, Brin correva attraverso il groviglio nebuloso e confuso del Maelmord. Scosse profonde devastavano il fondo della valle, brividi che salivano fino alle cime delle montagne intorno. La magia nera se n'era andata, e a essa il Maelmord non poteva sopravvivere. La cadenza del suo respiro e il sibilo che sussurrava della sua vita innaturale si erano spenti.

Dove sono? si chiese freneticamente Brin, scrutando ansiosamente le ombre sempre più dense. Che ne è stato del Croagh?

Sapeva di essersi irrimediabilmente smarrita, dal momento in cui era fuggita dalla torre. La notte era scesa su tutta la valle, e lei era ora nel cuore di un cimitero dove tutto appariva indistinguibile e non si intravedeva nessun sentiero. Attraverso la ragnatela di rami e rampicanti in alto, vede-

va l'orlo delle montagne che circondavano la fossa, ma la spirale del Croagh restava avvolta nell'oscurità contro il loro sfondo. Il Maelmord era diventato un labirinto impossibile, del quale era prigioniera.

Era sfinita, le sue forze prosciugate dall'uso prolungato della canzone magica e dal lungo viaggio dentro la fossa. Si era persa, e la magia non l'aiutava più. Tutt'intorno a lei, vibrazioni profonde continuavano a scuotere il fondo della valle, preannunciando la distruzione del Maelmord e di tutto quello che vi si trovava. Soltanto il suo spirito restava forte, ed era quello che continuava a sorreggerla nella ricerca di una via d'uscita.

La terra sprofondò sotto i suoi piedi con una subitaneità spaventosa. Brin inciampò e per poco non cadde. Il Maelmord si stava disintegrando sotto di lei, e ora sapeva che l'avrebbe portata con sé.

Rallentò e, sfinita, boccheggiante, si fermò. Era inutile proseguire. Era inutile continuare a correre così, alla cieca. Anche se avesse deciso di usarlo, nemmeno il tanto esaltato potere della canzone magica avrebbe potuto salvarla ora. Perché Jair l'aveva abbandonata? Perché se n'era andato? Sentendosi tradita, fu assalita dalla disperazione... dalla disperazione e da una collera irragionevole. Ma combatté contro questi sentimenti, sapendo che erano assurdi, ingiusti. Jair non l'avrebbe mai lasciata a meno che non vi fosse stato costretto. Quello che l'aveva portato da lei, l'aveva semplicemente riportato via.

Oppure, forse, quello che lei aveva creduto essere Jair, non lo era, e tutto quello che aveva visto e sentito non era stato reale. Forse faceva parte di qualcosa che, nella sua follia, aveva sognato...

«Jair!» gridò.

L'eco della sua voce si infranse contro i brontolii della terra e si spense. Il suolo continuava a sprofondare sotto i suoi piedi.

Risoluta, ostinata si voltò e proseguì. Non correva più, perché era troppo stanca. Col volto bruno indurito dalla determinazione, allontanò ogni cosa dalla sua mente tranne la necessità di mettere un piede davanti all'altro. Non si sarebbe arresa. Sarebbe andata avanti. Quando non fosse più riuscita a tenersi eretta, avrebbe strisciato. Ma sarebbe andata avanti.

Poi, improvvisamente, un'ombra balzò dal groviglio buio, enorme, spettrale. Avanzò verso di lei, e Brin gridò, spaventata. Un grosso muso baffuto si strofinò contro il suo corpo, e azzurri occhi luminosi ammiccarono, salutandola. Era Baffo! Grata, incredula, si lasciò andare contro il gatto delle paludi, piangendo, stringendo le braccia intorno al collo arruffato. Baffo era venuto a cercarla.

Il gatto si voltò e ripartì subito, trascinandola con sé. Gli si aggrappò al collo con una mano e lo seguì barcollando. Mentre scivolavano attraverso il labirinto della giungla moribonda, tutt'intorno a loro i rombi crescevano d'intensità e tremende vibrazioni sconquassavano la terra. I rami marci cominciarono a fracassarsi al suolo. Schizzi di vapore dall'odore fetido, putrido, schizzavano dalle crepe disseminate sulla terra arida. Macigni e slavine si staccavano dalle montagne che recingevano la valle e ruzzolavano giù nel buio.

Miracolosamente riuscirono a raggiungere il Croagh, la cui sagoma a spirale si materializzò improvvisamente dall'oscurità, ergendosi dal fondo della valle nella notte. Il gatto gigantesco saltò sulla scala seguito immediatamente da Brin. La ragazza si arrampicava, annaspando incerta mentre i rombi si intensificavano. Vibrazioni tremende scuotevano il Croagh, una di seguito all'altra. Brin fu gettata in ginocchio. Dietro di lei, la pietra cominciò a incrinarsi e a spaccarsi. Intere sezioni della scala si stavano staccando e piombando giù nella fossa. No, non ora! gridò silenziosamente. Non prima di metterci in salvo! Il ruggito profondo di Baffo si levò sopra i brontolii, e lei continuò ad arrampicarsi dietro di lui. Sotto di loro, alberi giganteschi si spaccavano come legno marcio. L'ultima luce del crepuscolo si spense mentre il sole calava dietro l'orizzonte e tutto veniva inghiottito dall'ombra.

E poi la sporgenza rocciosa fu davanti a lei; vi salì barcollando, gridando alle sagome confuse che le si affollavano intorno. Qualcuno le tese le braccia, tirandola via dalla scala che crollava, allontanandola dal precipizio. Kimber l'abbracciava e la baciava, la faccia da folletto radiosa di felicità e gli occhi pieni di lacrime. Cogline borbottava e grugniva, strofinandole le guance con un panno sporco. Infine apparve Rone, il volto scarno, bruciato dal sole, emaciato e contuso, che la guardava con gli occhi grigi accesi d'amore. Sussurrando il suo nome, l'abbracciò e la tenne stretta a sé. Fu allora, finalmente, che Brin seppe di essere in salvo.

Solo pochi attimi dopo, arrivarono anche Jair e Slanter, scesi lungo il Croagh dalla Sorgente del Cielo nella loro disperata ricerca di Brin. Vi furono esclamazioni di stupore e di sollievo. Poi Brin e Jair si riabbracciarono.

«Sei stato tu a venirmi in soccorso nel Maelmord» sussurrò lei, accarezzando la testa del fratello, sorridendo fra le lacrime. «Mi hai salvato, Jair.»

Anche Jair l'abbracciò per nascondere il suo imbarazzo. Arrivò Rone e li

abbracciò entrambi. «Per il cielo, tigre... tu dovresti essere a casa tua nella Valle! Non fai mai quello che ti si dice!»

Slanter se ne stava in disparte, incerto, sogguardandoli tutti con ostentato sospetto, i tre che continuavano ad abbracciarsi e a baciarsi, il vecchio pelle e ossa e il gigantesco gatto delle paludi disteso per terra accanto a loro. «Chi l'avrebbe mai detto che mi sarei imbattuto in una compagnia di gente tanto bislacca?» borbottava fra sé.

Poi i brontolii provenienti dal fondo della valle rombarono attraverso la roccia della montagna come tuoni, e le scosse mandarono in frantumi quello che restava del Croagh, che piombò nella fossa e scomparve. Tutta la piccola compagnia si affacciò all'orlo della sporgenza rocciosa, scrutando l'oscurità. Nel buio della notte, la luna e le stelle disegnavano trine luminose. In un'increspatura di ombre il Maelmord cominciò a sprofondare. Scivolava sempre più verso il basso, verso le viscere della terra, come ingoiato da sabbie mobili. Il suolo, la roccia e la foresta moribonda si sbriciolarono e scomparvero. Le ombre si allungarono e addensarono finché la luce della luna non poté più rivelare la minima traccia di quello che era stato.

In pochi istanti, il Maelmord era scomparso per sempre.

XLVII

L'autunno si era insediato sulla terra, e ovunque i suoi colori accesi risplendevano al calore del sole. Era un giorno limpido e fresco nelle foreste dell'Est, il Chard Rush scrosciava giù dal Wolfsktaag e il cielo era di un azzurro profondo. All'alba era scesa la brina e alcune chiazze ormai sciolte erano rimaste fra l'erba profonda, sulla terra indurita e sulle rocce ricoperte di muschio lungo il fiume, mescolate agli spruzzi delle acque spumeggianti.

Brin si fermò sulla riva per raccogliere i suoi pensieri.

Era ormai trascorsa una settimana da quando la piccola compagnia di amici era partita dalle Montagne del Corvo. Dopo la distruzione dell'Ildatch e la dissoluzione della magia nera e di tutte le cose che essa aveva creato, gli Gnomi Cacciatori che difendevano Graymark erano fuggiti, ritornando fra le colline e le foreste del profondo Anar... alle tribù da cui erano stati presi. Rimasti soli nella fortezza deserta, in rovina, Brin, Jair e i loro amici avevano trovato i corpi del gigante Helt, del Nano Elb Foraker e del Principe elfo Edain Elessedil, e li avevano sepolti perché riposassero in pace. Soltanto Garet Jax era stato lasciato dov'era caduto, poiché, con la

distruzione del Croagh, era stata tagliata ogni via d'accesso alla Sorgente del Cielo. Forse era giusto che il Maestro d'Armi restasse là dove nessun altro mortale poteva spingersi, aveva dichiarato solennemente Jair. Forse Garet Jax doveva essere diverso dagli altri uomini nella morte come lo era stato nella vita.

Quella notte si erano accampati nelle foreste sotto Graymark, a sud della fortezza annidata nelle Montagne del Corvo, e fu lì che Brin raccontò agli altri della promessa fatta ad Allanon; alla fine della sua missione, dopo la distruzione dell'Ildatch, sarebbe tornata da lui. Ora che il suo lungo viaggio nel Maelmord era finito, doveva cercarlo un'ultima volta. C'erano ancora questioni irrisolte e cose che doveva sapere.

Così erano venuti tutti con lei: suo fratello Jair, Rone, Kimber, Cogline, il gatto delle paludi Baffo, e persino lo Gnomo Slanter. Con lei avevano compiuto il viaggio di ritorno; dopo essere usciti dalle Montagne del Corvo, avevano costeggiato le montagne a sud lungo la desolata conca della Vecchia Palude, riattraversato il Gruppo del Toffer per entrare nelle foreste di Terrabuia e nella valle della Pietra del Focolare; poi avevano seguito il percorso tortuoso del Chard Rush a ovest fino a raggiungere la piccola radura in cui Allanon aveva combattuto la sua ultima battaglia. Il viaggio aveva richiesto una settimana, e alla sera del settimo giorno erano accampati al limitare della radura.

Ora, nel freddo dell'alba, Brin se ne stava ferma, immobile, scrutando il flusso del fiume. Dietro di lei, raccolti nella conca della piccola radura, gli altri aspettavano pazientemente. Non l'avevano seguita fino alla riva del fiume; lei non aveva voluto. Questa era una cosa che doveva fare da sola.

Come devo chiamarlo? si chiese. Devo cantare? Devo usare la magia della canzone magica in modo da fargli sapere che sono qui? Oppure verrà senza essere chiamato, sapendo che aspetto...?

Come in risposta, le acque del Chard Rush divennero improvvisamente quiete, e la loro superficie si fece liscia come vetro. Tutt'intorno, sopra la foresta, cadde il silenzio, e persino il ronzio distante delle cascate si attenuò e si spense. Dolcemente, le acque cominciarono a ribollire, a increspersi e a spumeggiare come il contenuto di una pentola che venga rimestato, e un unico grido si levò, limpido e dolce, nell'aria del mattino.

Poi Allanon sorse dal Chard Rush, la sua figura alta, sottile, eretta e avvolta in un mantello nero. Avanzò sulle acque quiete del fiume, sollevando la testa nell'ombra del cappuccio, rivelando gli occhi scuri e penetranti. Non aveva l'aspetto di Bremen; il suo corpo sembrava solido e non traspa-

rente, senza l'alone nebuloso che aveva circondato l'ombra di suo padre, e senza il sudario in cui era tutto avviluppato il vecchio.

Si avvicinò a Brin e si fermò, sospeso sopra le acque del fiume.

«Allanon» mormorò lei.

«Ti ho aspettata, Brin Ohmsford» rispose lui a bassa voce.

Lei guardò meglio, e vide il tremolio e il luccichio dell'acqua attraverso il mantello scuro; seppe allora che era veramente morto e che davanti a lei si ergeva solo la sua ombra.

«È finita, Allanon» gli disse, scoprendo un'improvvisa difficoltà a parlare. «L'Ildatch è distrutto.»

La testa incappucciata si inclinò appena. «Distrutto dal potere della magia elfa, plasmata e colorata dalla canzone magica. Ma distrutto in egual misura, fanciulla della Valle, da un potere ancor più grande... l'amore, Brin; l'amore che lega a te tuo fratello. Ti voleva troppo bene per fallire, anche se è giunto troppo tardi.»

«Sì, anche dall'amore, Allanon.»

«Tu salverai e distruggerai.» Gli occhi neri si socchiusero. «Il potere della tua magia ti dava entrambe le facoltà, e tu hai visto come tale potere possa corrompere. Tanto terribile è la sua lusinga e tanto difficile conseguire un equilibrio. Io ti avevo messo in guardia, ma il mio avvertimento non è stato adeguato. Ho commesso un grave torto verso di te.»

Lei scosse rapidamente la testa. «No, tu non hai commesso nessun torto. Sono io che ho sbagliato.»

Il Druido sollevò una mano fra le pieghe del mantello, e lei scoprì che era trasparente. «Non ho molto tempo, così ascoltami bene, Brin Ohmsford. Non ho capito tutto il potere della magia nera come avrei dovuto. Mi sono ingannato... proprio come ti ha detto lo Spettro del Lago. Sapevo che la magia della canzone magica poteva essere ambivalente come aveva avvertito mio padre - allo stesso tempo una benedizione e una disgrazia - e che, di conseguenza, chi la detiene può sia salvare sia distruggere. Ma tu avevi razionalità e bontà d'animo, e non credevo che il pericolo fosse troppo grande finché quelle qualità non ti fossero venute meno. Ma non capii la verità sull'Ildatch: il pericolo della magia nera poteva investire anche coloro che non erano stati creati per esercitarla. Poiché il vero pericolo era sempre il libro... che aveva corrotto tutti quelli che erano venuti a usare la magia dall'epoca del Signore degli Inganni fino a quella attuale delle Mortombre. Tutti erano divenuti schiavi dell'Ildatch, che non era semplicemente un insieme inanimato di pagine e rilegatura in cui era registrata la magia

nera. Era vivo... un male che poteva asservire, attraverso la lusinga della magia, tutti quelli che ne ricercavano il potere.»

Allanon si chinò verso di lei, e il sole penetrò attraverso i contorni del mantello nero come se fossero stati sfilacciati. «Fin dall'inizio volevo che tu arrivassi là, ma prima volevo metterti alla prova. Ogni volta che usavi la magia della canzone magica, ti sentivi un po' più prigioniera del suo incantesimo. Ti rendevi conto che l'uso continuo della magia ti nuoceva; ma eri ugualmente costretta a ricorrervi. E io non ero più al tuo fianco, per spiegarti che cosa stava accadendo. Quando arrivasti nel Maelmord, tu eri più o meno come tutte le cose che avevano servito il libro, e non sospettavi nulla. Era quello che l'Ildatch intendeva farti credere. Voleva impossessarsi di te. Persino il potere delle Mortombre era insignificante in confronto al tuo, perché, a differenza di te, non erano nate col dono della magia. In te, l'Ildatch aveva trovato un'arma più potente di tutti quelli che l'avevano servito... persino del Signore degli Inganni.»

Brin lo fissava incredula. «Quindi non mentiva quando disse che mi aspettava... che dei legami ci univano.»

«Una contorta mezza-verità» corresse Allanon. «Nello spirito eri diventata abbastanza affine a quello che esso perseguiva da far credere anche a te che le cose stessero così. Ha potuto convincerti che tu eri veramente, come temevi, una creatura dell'oscurità.»

«Ma la canzone magica poteva rendermi tale...»

«La canzone magica poteva renderti... qualsiasi cosa.»

«E questo è ancora possibile?» chiese lei, dopo un attimo di esitazione.

«Sì. E lo sarà sempre.»

Brin rimase a osservare la figura ammantata che le si avvicinava ancora. Per un attimo, pensò che si sarebbe protesa verso di lei, portandola con sé. Ma invece il volto scarno si sollevò e guardò lontano.

«La mia morte era stata predetta al Perno dell'Ade. La mia dipartita era sicura. Ma con la distruzione dell'Ildatch, anche la magia nera deve scomparire. La ruota del tempo gira, e le ere finiscono. Mio padre è finalmente libero, e ha ottenuto il riposo che gli era stato lungamente negato, non più legato a me o al suo impegno di proteggere le razze delle Quattro Terre.»

La testa incappucciata si abbassò verso di lei... un'ultima volta. «E ora anch'io me ne vado. Non vi sarà nessun altro Druido dopo di me. Ma quella che fu la loro responsabilità passa ora a te.»

«Allanon...» mormorò lei, scuotendo la testa.

«Ascoltami, fanciulla della Valle. Ciò è stato sigillato dal sangue con cui

ho bagnato la tua fronte e dalle parole che ho pronunciato nel mentre. Ora è tuo, il compito che fu mio e di mio padre prima di me. Quello che significa non deve spaventarti. Non te ne verrà alcun danno. Gli ultimi eredi della magia siete ora tu e tuo fratello, ed essa resterà, sicura e protetta, nella cerchia della tua famiglia. Nell'era che verrà non ve ne sarà più bisogno. Non sarà di alcuna utilità. Un altro sapere sarà una guida migliore e più veritiera per le razze.

«Ma fa' attenzione. Verrà un tempo, molto lontano, al di là delle generazioni di Ohmsford ancora a venire, in cui la magia sarà ancora necessaria. Come per tutte le cose, la ruota del tempo girerà di nuovo. E allora la missione che ti ho affidata ritornerà in primo piano, e i figli della casa di Shannara saranno chiamati ad assolverla. Per il mondo che un giorno verrà, tu preserverai questa responsabilità.»

«No, Allanon, non voglio...»

Ma egli alzò bruscamente la mano, mettendola a tacere. «È fatto, Brin Ohmsford. Come mio padre scelse me, io ho scelto te... figlia della mia vita.»

Incapace di parlare, lo guardò, disperata.

«Non avere paura» sussurrò lui.

Lei annuì, affranta. «Ci proverò.»

Allanon cominciò ad allontanarsi da lei: la sua figura scura lentamente si dissolveva mentre il sole splendeva attraverso di essa. «Abbandona la magia, Brin. Non usarla, perché non è più necessaria. La pace sia con te!»

«Allanon!» gridò lei.

Egli indietreggiò, fluttuando, sul Chard Rush, mentre le acque si agitavano piano sotto di lui. «Ricordami» mormorò.

Poi affondò nel fiume, attraverso le acque argentee, e scomparve. Il Chard Rush riprese a scorrere.

Immobile sulla riva, Brin guardava l'acqua. I suoi occhi erano velati di lacrime. «Ti ricorderò sempre» mormorò.

Poi si voltò e si allontanò.

XLVIII

E così la magia scomparve dalle Quattro Terre e le storie dei Druidi e di Paranor entrarono nella leggenda. Per un certo tempo, molti avrebbero sostenuto che i Druidi erano uomini in carne e ossa che camminavano come comuni mortali e proteggevano le razze; per un breve tempo, alcuni avreb-

bero affermato che la magia era stata reale e che terribili battaglie erano state combattute fra la magia buona e quella cattiva. Ma il numero di costoro sarebbe diminuito col passare degli anni. Alla fine, sarebbero quasi tutti scomparsi.

Quella stessa mattina in cui Allanon se ne andò per sempre dal mondo degli uomini, i membri della piccola compagnia si separarono. Circondati dai colori e dai profumi autunnali, si abbracciarono, si dissero addio, e partirono verso le rispettive terre.

«Mi mancherai, Brin Ohmsford» annunciò solennemente Kimber, il viso da folletto più risoluto che mai. «E anche al nonno, non è vero?»

Imbarazzato, Cogline strascicò i piedi per terra e annuì senza guardare la ragazza. «Un po', sì» ammise a malincuore. «Però non rimpiangerò tutto quel gridare e agitarsi. Proprio no. Certo che abbiamo avuto delle belle avventure insieme, ragazza... per quello mi mancherai. Gli Gnomi-Ragno e gli Spiriti eccetera. Quasi come ai vecchi tempi...»

Si interruppe e Brin sorrise. «Mi mancherete tutti e due. E anche Baffo. Gli devo la vita come a tutti voi. Se non fosse venuto nel Maelmord a cercarmi...»

«Intuiva quello che era giusto fare» dichiarò risoluta Kimber. «Altrimenti non avrebbe ignorato il tuo avvertimento. Io credo che ci sia un legame speciale fra di voi... al di là di quello creato dalla tua canzone.»

«Però non tornare da noi senza avvertirci prima» interruppe improvvisamente Cogline. «O finché non t'invito. Non devi entrare nelle case della gente senza essere invitata.»

«Nonno» sospirò Kimber.

«Verrai a trovarmi?» le chiese Brin.

La ragazza sorrise, lanciando un'occhiata a Cogline. «Forse, un giorno. Per un po' dovrò restare col nonno e Baffo alla Pietra del Focolare. Sono stata lontana parecchio. Ho nostalgia della mia casa.»

Brin le si avvicinò e l'abbracciò stretta. «Anch'io della mia, Kimber. Ma ci rivedremo un giorno.»

«Sarai sempre amica mia, Brin.» Aveva gli occhi velati di lacrime mentre nascondeva la faccia nella spalla della ragazza.

«Anche tu» sussurrò Brin. «Arrivederci, Kimber. Grazie.»

Anche Rone salutò Kimber, poi si mise davanti a Baffo. Il grosso gatto delle paludi se ne stava seduto, guardando incuriosito il giovane, gli occhi enormi che ammiccavano.

«Sono stato ingiusto con te, gatto» esordì Rone in tono burbero. Poi ag-

giunse: «Probabilmente non conta niente per te, ma per me invece sì. Hai salvato anche la mia vita». Rimase a guardare un attimo la bestia, poi si voltò verso gli altri con aria afflitta. «Mi ero ripromesso di dirglielo, se avesse portato Brin in salvo fuori dalla fossa; ma mi sento proprio un idiota a parlargli così, per il cielo...»

Si interruppe. Baffo sbadigliò con aria assonnata, mostrando tutti i suoi denti.

A pochi metri di distanza, anche Jair si sentiva un idiota mentre, davanti a Slanter, cercava di esprimere il miscuglio di emozioni che gli si agitava dentro.

«Sta' a sentire, ragazzo» fece lo Gnomo burbero, spazientito. «È inutile andare per le lunghe. Dimmi addio, una volta per tutte.»

Ma Jair scosse ostinatamente la testa. «Non posso, Slanter. Non basta. Io e te siamo stati uniti, in un modo o nell'altro, fin dall'inizio... da quando ti ho preso in giro col trucco dei serpenti e ti ho rinchiuso in quel recipiente per la legna.»

«Per piacere non ricordarmelo!» borbottò lo Gnomo.

«Siamo rimasti soltanto noi» cercò di spiegare Jair, incrociando le braccia sul petto. «Abbiamo fatto tutta quella strada, tu e io e gli altri... ma loro sono scomparsi e siamo rimasti soltanto noi.» Scosse la testa. «Sono successe tante cose e non posso lasciarti con un semplice "addio".»

«Non è detto che non ci si riveda, ragazzo» fece Slanter, con un sospiro. «Che cosa c'è? Hai paura che muoia anch'io? Bene, mettiti tranquillo! So benissimo badare a me stesso... te l'ho già detto, ricordi? Non mi succederà niente. E scommetto un mese in quella fossa buia che non succederà niente nemmeno a te. Sei troppo maledettamente furbo!»

Jair sorrise suo malgrado. «Credo che sia proprio un complimento, detto da te.» Inspirò a fondo. «Torna con me a Culhaven, Slanter, e racconta quello che è successo. Dovresti essere tu a farlo.»

«No, ragazzo.» Lo Gnomo abbassò la faccia rugosa e scosse lentamente la testa. «Non tornerò più là. Che sia giusto o no, passeranno ancora parecchi anni prima che gli Gnomi siano ben accetti nell'Anar inferiore. No, io ritornerò alle terre di confine... per il momento, almeno.»

Jair annuì, e un silenzio carico di imbarazzo cadde fra di loro. «Arrivederci, Slanter. Fino alla prossima volta.»

Fece un passo avanti e abbracciò lo Gnomo. Slanter esitò, poi gli diede una pacca sulle spalle.

«Visto, ragazzo... non è poi così difficile, vero?»

Comunque, passò del tempo prima che si scostasse.

Era trascorsa più di una settimana quando Brin, Jair e Rone ritornarono a Valle d'Ombra, e imboccarono il sentiero di ciottoli che conduceva alla porta principale di casa Ohmsford. Era pomeriggio inoltrato, e il sole era già scivolato dietro le colline, lasciando la foresta ammantata di ombre. Dalle case intorno il suono di voci si diffondeva attraverso la quieta aria autunnale, e le foglie frusciavano nell'erba lunga.

Le finestre della villetta davanti a loro erano già illuminate contro il buio della sera.

«Brin, come gli spiegherai tutto quello che è successo?» chiese Jair per la centesima volta.

Avevano attraversato il boschetto di susini in fiore, ormai completamente senza foglie, quando la porta si spalancò ed Eretria uscì correndo.

«Wil, sono tornati!» gridò, da sopra la spalla, e si affrettò ad abbracciare i suoi due figli, e Rone.

Un attimo dopo arrivò anche Wil Ohmsford, si chinò a baciar; Brin e Jair, e diede a Rone una cordiale stretta di mano.

«Sembri un po' stanca, Brin» osservò tranquillo. «Non vi siete riposati gran che, tu e tuo fratello, a Leah!»

Brin e Jair si scambiarono una rapida occhiata, mentre Rone sorrideva benevolo e si scrutava attentamente i piedi. «Come è andato il vostro viaggio verso sud, padre?» chiese Jair, affrettandosi a cambiare argomento.

«Abbiamo avuto l'opportunità di aiutare molta gente, per fortuna» rispose Wil Ohmsford, scrutando attentamente il figlio. «Il nostro lavoro ci ha tenuti lontani assai più del previsto, altrimenti saremmo venuti a prendervi a Leah. In effetti, siamo tornati la scorsa notte.»

Brin e Jair si scambiarono un'altra rapida occhiata, e questa volta il padre la intercettò immediatamente. «Uno di voi due avrebbe la cortesia di dirmi chi era quel vecchio che avete mandato?»

Brin lo guardò esterrefatta. «Quale vecchio?»

«Il vecchio col messaggio, Brin.»

Jair aggrottò la fronte. «Quale messaggio?»

Si fece avanti Eretria, con una sfumatura di contrarietà negli occhi scuri. «Un vecchio è venuto a cercarci nei villaggi lontani a sud di Kaypra. Veniva da Leah. Aveva un vostro messaggio: ci avvertiva che eravate andati in montagna e che sareste rimasti via diverse settimane, e concludeva raccomandandoci di non preoccuparci. A me e a vostro padre è sembrato stra-

no che un uomo così vecchio facesse da messaggero per il padre di Rone, ma...»

«Brin!» sussurrò Jair, spalancando gli occhi.

«C'era qualcosa di familiare in lui» osservò improvvisamente Wil, pensieroso. «Mi è sembrato di averlo già visto.»

«Brin, io non ho mandato...» cominciò Jair, poi si interruppe. Tutti lo fissavano. «Aspetta... aspettate qui, un... attimo» farfugliò, accavallando le parole mentre passava davanti a loro. «Torno subito!»

Schizzò dentro la casa, attraversò il corridoio e la stanza sul davanti fino alla cucina. Si diresse subito verso il focolare di pietra; ne seguì le rientranze fino ad arrivare alla terza nicchia. Poi spostò la pietra e allungò dentro una mano.

Le sue dita si chiusero sulle Pietre Magiche e sul familiare sacchetto di cuoio.

Rimase lì un attimo, come stordito. Poi, stringendo le Pietre nella mano, ritornò dagli altri che aspettavano sul vialetto. Con un sorriso, mostrò il sacchetto e ne esibì il contenuto a Brin e Rone.

I cinque si guardarono l'un l'altro, allibiti. Poi Brin prese sua madre per un braccio e suo padre per l'altro.

«Madre, padre. Penso che faremo bene a entrare tutti e a sederci per un po'.» Sorrise. «Jair e io abbiamo qualcosa da dirvi.»

FINE